

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エルダナーン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	8	15	20	17	10	7
ボーナス	3	2	5	6	5	3	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	2	5	8	7	4	3

HP	60
MP	93
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			2	0	5	0	4	12	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	0	5	0	4	12	8
総計(左)			2	0					
総計(両)			2	0					
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

現在重量: 0  
 最大重量: 9  
 所持金: 500  
 預金・借金:

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
イモータリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 《トリビアリスト》を取得する								
マジシャンズマイト	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
トリビアリスト	1							
効果:								
コンセントレイション	1							
効果:								
ウォータースピア	1							
効果:								
デスマントル	2							
効果:								
	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

ハイウィズダム3つ取ったらエルダマジックはいらんか？  
 種族イモータリティでもいいかも。300歳くらいの

デスマントルはラウンド持続なので、先手を取りたい  
 そうすると行動値上げたいので感知に振る。精神じゃなくて敏捷に振るか…？  
 そうするとアースバレットじゃなくてウォータースピアで放心入れる??