_+	ャラクター名	プレイヤー名 ────	
+-	7 J J J - 1		

メインクラス	エレメンタリスト	Lv.1:		レベル	37
サポートクラス	セージ	Lv.1:	サモナー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	記憶喪失
出自 (効果) 王侯貴族				目標	追従

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	9	43	50	48	12	9
ボーナス	4	3	14	16	16	4	3
クラス修正	0	0	0	4	3	0	1
他修正					1		
能力値	4	3	14	20	20	4	4

HP	231
MP	377
フェイト	51

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ケセドの杖/両			8					
左手									
頭部	神獣環					5	4		-1
胴部	ミスティックガーブ					6	3		
補助	陽炎のマント					6	1		-1
装身具	アーケイングリモア								
	能力値		3	0	14	0	4	34	9
スキル									
その他	クリスタル								
	総計(右)			8					
総計(左)			3	0	14	17	12	34	7
	総計(両)								m
	ダイス数				2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス	数
トラップ探知	20			20	+ 2	d
トラップ解除	3			3	+ 2	d
危険感知	20			20	+ 2	d
エネミー識別	20			20	+ 2	d
アイテム鑑定	20			20	+ 2	d
魔術判定	20			20	+ 2	d
呪歌判定					+	d
錬金術判定	3			3	+	d

現在重量:

25

所持	品
◇戦車	万能薬
◇異次元バッグ	耐毒符
◇ベルトポーチ	飛翔符
◇ポーションホルダー	精霊符
LGHPP*3	転送石
LGMPP*2	
HMPP	◇小道具入れ
EXMPP	Lロープ、ランタン
	L虹の輝き
結界紋	L月光の種

Lプロフェットストラップ

現在重量:	25			強心丹
最大重量:	58	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
プロビデンス	*	-	パッシヴ	-	-	_		
効果:			作	成時にフ	ェイト+1			
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果:			魔法攻撃(のダメージ	ຶ່າ(Z+[SLd]	する。		
	\Diamond							
効果:				◆パッミ	ンブ ◆			
コンセントレイション	*		パッシヴ		自身			
効果:				魔判+	1 d			
マジックハンド	*		パッシヴ		自身			
効果:				魔判+	1 d			
マイスター:魔術判定	*		パッシヴ		自身			
効果:				指定判定	+1 d			
ファイアロード	5		パッシヴ		自身			
効果:			火魔	法ダメーシ	"に+[SL*	4]		
マスターマジック	5		パッシヴ		自身			
効果:			魔	法ダメー	ジ+SL*5			
エレメントエキスパート:火	*		パッシヴ		自身			
効果:			指定属性	±の魔法ダ	メージに+	- 2 d		
イフリート・シマー	*		パッシヴ		自身			
	ファ	ァイアロー	ド5。火魔法で	HPダメー	ジを与えた	こらラウント	・中命中ー	- 1 d
マナスタッフ	3		パッシヴ		自身			
効果 :打撃両装備時。効果をダイス	で求め	かるスキル	、パワーの魔法	攻撃、HP[回復、MP回	回復、ダメ-	-ジ増加、	ダメージ軽減を行う魔術に+[SL*2]
シールドブースト	3		パッシヴ		自身			
効果:	効果	をダイスで	求めるスキル、	パワーの)ダメージ!	軽減を行う	魔術に+[SL*3]
ファミリア	1		アイテム		自身			
			使い魔(p49)を	SL個取得。	指定能力	値の判定+	2	
エフィシエント	5		パッシヴ		自身			
効果: 効果をダイスで求める	スキノ	レ、パワー	の魔法攻撃、H	P回復、M	IP回復、タ	メージ増加	1、ダメー	ジ軽減を行う魔術に+[SL*2]
ラーニング:ナチュラルヒストリー	*		*		自身			
効果:		メイキ	ング以外の種	族スキルを	1つ取得	。幸運基本	值-3	

理知の宝玉、キャップライト、飛翔符*1、EXHPP*2はお留守番

キャラクター名	────────────────────────────────────	────────────────────────────────────	
		│ ナチュラルヒストリー ★ │ パッシヴ │ 自身 │	
	所持品	コンコーダンス ★ パッシヴ 自身	
◇シースベルト		効果: 場面選択視界の全てに識別が行える。1回の判定で求める	
LS1ナイフ			
LソードブレイカーS3		効果: ◆セットアップ◆	
		エンサイクロペディア ★ セットアップ 自身 自動	
		効果: セットアップにエネミー識別を行う	
		ウィークポイント 2 8 セットアップ 20m SL体 知力	
		効果: エネミー識別済みの対象のリアクションをラウンド中-1 d	
		インクリーズデバイス 3 12 セットアップ 20m SL体 自動	
		効果: ラウンド中ダメージに+【知力】	
		効果:	
		エンカレッジ ★ 6 イニシア 20m 単体 自動 シーン1	
		効果: 未行動のキャラクターが即座にメインプロセスを行い、行動済となる	
		効果:	
		マジックブラスト 2 3 ムーブ 自身 自動	
		効果: メジャー単体魔術を範囲SL*2体に変更	
		効果: メジャー攻撃魔法の対象を[SL+1]個以下のエンゲージ選択にする	
		効果: 魔法攻撃ダメージに+感知。メインプロセス中有効	
		効果: ※単体。魔法攻撃ダメージに+最大HP。メインプロセス中有効	
		 異才:ダブルキャスト 3 15 メジャー 自身 自動 シナSL	
		効果: メジャーの魔術を2つ使用。同じ魔術でも良いし対象を変えても良い	
		ファイアボルト ★ 6 メジャー 20m 単体 魔判	
		効果: 魔術<火>。2d+10d	
		効果: 魔術<地>。2d+5地、スリップ	
		クエイク ★ 12 メジャー 20m 単体 魔判	
		効果: 魔術<地>。2d+20地、スリップ	
		インフェルノ ★ 12 メジャー 20m 単体 魔判	
		効果: 魔術<火>。2d+30火魔法。	
		フレイムクラック 1 18 メジャー 30m 単体 魔判	
		効果: 魔術<火><地>。(SL+1)d+50火地ダメージ、HPダメージを与えたらスリップ	
		精霊乱舞 1 F3 プレイムクラックと 間 自身 自動	
		効果: 場面選択射程に変更。フレイムクラックはスキル・アイテムによる打消を受けない	
		リゼントメント ★	
		が果: 単体※、ダメージ+CL*10	
		精霊の声 1 魔判後 自動 シーンSL	

キャラクター名	== □ プレイヤー名		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
			デュアルエフェクト							シナSL	
				魔	- 判の出目	1 つを 6 にする	。6が2)以上にな	ればクリ	ティカルと	なる
所	寺品		精霊の怒り	*		パッシブ		自身			
		效	カ果: 属性魔法の	魔判で	:クリティ:	・ カルした場合、	防御を0	とみなす。	スキル・	アイテムに	よって軽減できない
			マジックマキシマイズ	3	6	*	20 m	単体	自動		
			加果:			, フリティカル時					
			マジックフォージ	1	3	ダ刈前		自身	自動	シーン1	
		效	·····································		1		- 法攻撃ダメ				
			神域の魔術	*		パッシブ		自身			
		效	加果:	っ.	ォージに+	知力基本値。	さらにスキ	ルやアイ・	_ テムで軽シ	載、0にでき	」 ない
				\Diamond							
		效	加果:		1	•	♦ ₹0.)他◆	1		
			ギフト	*		*		自身	自動	シナ1	
		效	加果:		1	•	判定直前、		1		
			トリビアリスト	*	6	判定前		自身	自動	シーン1	
		效	加果:		1	•	知力で代	用判定	1		
			ダンシング・ヒーロー	*		判定前		自身	自動	シーン1	
		效	加果:		1	•	判定+	· 1 d	1		
			アドバイス	1		判定前	20 m	単体	自動	シナSL+1	
		效	加果:			自:	分以外の判	定に+1	d	<u> </u>	1
			リファインマジック	1	10	魔術	20 m	単体	自動	シーンSL	
		效	加果: 効果をダイスで求め	るスキ	ル、パワ	一の魔法攻撃、	HP回復、	MP回復、	ダメージ	増加、ダメ	 ージ軽減を行う魔術に+感知
			ブラインドフォールド	3	12	判定直前	20 m	単体	自動	シーンSL	
		效	加果:				判定ー	- 1 d	•		
			サモン・アラクネ	5	9	ダメロ後	20 m	範囲選択	(自動	防御1	
		效)果:				ダメージ				
			ガーディアン	*		ダメロ後	20 m	単体	自動	シーン1	
		效	加果:		ダメー	−ジ軽減。CL*!					
			異才:ニゲイト	*		判定後	30 m	単体	自動	シーン1	
		效	加果:			クリ	リティカル	を打ち消	す		
				\Diamond							
			加果:				◆クリン:				
		<u> </u>		*		クリンナッグ					
)果:			使用済みり					Т
			異才:フォージチャージ	│★	10						
			加果:			使用済みマ	ジックフォ	· ージの使』	用回数+:	1	Т
			トレーニング:筋力	1							
			加果:		T	1	能力基本	値+3			Т
			トレーニング:知力	1							
			快:			1					T
			トレーニング:感知	1							
			加果:			1		1			T
			トレーニング:精神	1							
		対	加果:								

-キャラクター名	┌ プレイヤー名 ─────	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
		トレーニング:幸運	1							
		効果:								
所持品		インテンション	1							
		効果:				最大MF	+CL			
		イクイップリミット	1							
		効果:			装備	アイテム重	量制限+	5		
		エンラージリミット	1							
		効果:			携帯品の重	重量制限が	筋力基本値	* 2 に		
		フェイス: アラクネ	1							
		効果:				軽減の効	果+1			1
		モンスターロア	1							
		効果:			I	ネミー識	別+1 d			
		ベアアップ	1							
		効果:			スキルのし	ノアクショ	ン精神判定	≛+1 d		
		リサーチ	1							
		効果:			【感:	知】の情報	以集+1	d		
		トランプ	1						シナ1	
		効果:			1	情報収集	+ 2 d			
		エリアサーチ	1							
		効果:				警戒行動	できる			
		サーチリスク	1							
		効果:				危険感知	+ 1 d			1
		シックスセンス	1							
		効果:			奇襲されても	リアクショ	ョン-1 d	を受けな(,1	
		ビジランテ	1							
		効果:				隠密の感気	1+1 d			
		スティグマ	1						シナ1	
		効果:			判定後に使用	、フェイト	- 1 点、達	成値+1 o	d	
		マジックスピナーI	1	F1	イニシア				シナ1	
		効果:			₹	ジックファ	ナージ復活			
		マジックスピナーⅡ	1	F1	フリー					
		効果:			自分の魔法	らへのリア	クションに	_ 1 d		
		ホロコースト	1	8	ムーブ				シナ1	
		効果:			魔法攻雪	隆を十字・	射程4sqlā	変更		
		マジックキャンドル	1	6	メジャー			魔判		
		効果:			魔法。	。明度を2	2~3にす	る		
		ファーストエイド	1		メジャー	至近	単体	器用		
		効果:			器月	用10で戦闘	日不能回復			
		フックダウン	1		クリンナップ				シーン 1	
		効果:			ポ	ーションを	1 個使う			
		レストタイム	1		シーン終了				シナ1	
		効果:			シーン終了	で 時。HPと	MPを2d+	·CL回復		
		フェザー	1							
		効果:	風廣	を でである。 落下	ダメージを0に	する。落	とし穴や落	基馬ダメー	ジにも適用	可能