

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	5
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	ヒューリン			境遇	平凡
出自 (効果)	学者			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	8	19	14	17	9
ボーナス	3	3	2	6	4	5	3
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	3	2	8	6	6	4

HP	44
MP	72
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	知識の書								
	能力値		3	0	2	0	6	8	8
スキル									
その他									
	総計(右)		3	0					
	総計(左)		3	0	2	0	6	8	8
	総計(両)		3	0					m
	ダイス数		2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	6			6	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	8	7		15	+ 3 d
アイテム鑑定	8	7		15	+ 2 d
魔術判定	8	7		15	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
└MPポーション	

現在重量: 5  
 最大重量: 9  
 所持金: 4440  
 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
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
マジシャンズマイト	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SL]Dする。								
ウォータースピア	1	6	Xジャー	20m	単体	魔術	-	
効果: 対象へ魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[2D6+5](<水>属性魔法ダメージ)となる。また、その攻撃で対象へ1点でもHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 魔術判定に+1Dする。								
マジックプラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果: 「タイミング:メジャーアクション」「対象:単体」の「分類:魔術」の「対象:単体」を「対象:範囲(《マジックプラスト》のSL×2体)」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
アトリビュート	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 攻撃の魔法ダメージが、攻撃の対象の対抗属性の時に有効。その攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果: エネミー識別を行う。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。								
コンコードダンス	1	-	パッシブ	-	-	自動	-	
効果: 「対象:場面(選択)」「射程:視界」の全ての対象にエネミー識別を行える。エネミー識別の判定は1回だけ行い、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	-	自動	-	
効果: 【知力】判定の達成値に+[SL×2]する。								
ハイアトリビュート	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:《アトリビュート》5で取得可能。攻撃の魔法ダメージが、攻撃の対象の対抗属性の時に有効。その攻撃のダメージに+[SL×5]する。								
マジックオペレーション	1	5	マイナー	-	自身	自動	-	
効果: 使用する際に属性からひとつ選択せよ。魔法攻撃の魔法ダメージの属性を、選択した属性に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
トレーニング:知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 取得する時に任意能力値から一つを選択せよ。(トレーニング:筋力)の欄に記述し、選択した選択能力基本値に+3する。選択した基本能力値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって能力基本値の最大値である13を超えても良い。								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 取得する時に任意能力値から一つを選択せよ。(トレーニング:筋力)の欄に記述し、選択した選択能力基本値に+3する。選択した基本能力値ごとに別のスキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって能力基本値の最大値である13を超えても良い。								
フックダウン	1	3	クリナップ	至近	自身	自動	-	
効果: 「種別:ポーション」のアイテム1つを使用する。								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: エネミー識別の判定に+1Dする。								

現在重量: 5  
 最大重量: 9  
 所持金: 4440  
 預金・借金: