キャラクター名
桔梗

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	2
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	アーシアン			**境遇**	天啓
出自（効果）				**目標**	命令

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

HP	32
MP	43
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	スタッフ	至近	-1	2	0	1	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	グリモア								
能力値			3	0	3	0	4	8	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	2	3	8	4	8	8
総計(左)									
総計(両)									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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイHPポーション	
HPポーション	
毒消し	

現在重量： 5		
最大重量： 9	所持金： 0	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**
アーシアン：転生	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： タイミングがメイキングのアーシアン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
マジックセンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラクター作成時に【知力基本値】に+3する。								
アースバレット	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは[2d+5](地属性の魔法ダメージ)となる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[スリップ]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。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
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。								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :「対象 : 場面(選択)」「射程 : 視界」のすべ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。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	-	ﾒｲｼﾞ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を[対象：単体]に変更、ダメージに+[CL×10]する。								
マジックフォージ	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[(SL×2)d]する。								
アースブレイカー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 地属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]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。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								