〒キャラクタ	ソー名——						\vdash $\supset \cup$	イヤー2	á ———		L
メイン	クラス	メイ	ガス		Lv.1:				レベル	27	
サポート	-クラス	セー	セージ Lv.1 : イリュージョニスト					コニスト	性別		
称号ク								年齢		3	
種族									境遇		3
出自 (効果)									目標		
	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運]			Í

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	9	42	34	39	6
ボーナス	3	3	3	14	11	13	2
クラス修正	0	0	0	3	1	3	1
他修正							
能力値	3	3	3	17	12	16	3

HP	151
MP	328
フェイト	16

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	召喚具:カドケウス	至近						-1	
左手	ミスティックシールド								
頭部	妖精王の冠[S1]				1		10		
胴部	妖精女王のドレス				2	5	15		
補助									
装身具	アーケインレリック								
能力値			3	0	3	0	16	15	8
スキル									
その他									
	総計(右)		3	0					
総計(左)			3	0	6	5	41	14	8
	総計(両)								m
	ダイス数	2 d	2 d	2 d	, and the second				

							<u></u>
	能力值	スキル	その他	合計	ダー	イス数	所持品
トラップ探知	12			12	+	2 d	
トラップ解除	3			3	+	2 d	
危険感知	12			12	+	2 d	
エネミー識別	17			17	+	2 d	
アイテム鑑定	17			17	+	2 d	
魔術判定	17			17	+	2 d	
呪歌判定					+	d	
錬金術判定					+	d	

現在重量: 0

最大重量: 9 所持金: -356500 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		
ディーバ《デミゴッド》	*		メイキング/パッシブ		自身					
効果: 魔法ダメージに+3、魔防+3、フェイト4点作成										
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	のダメーシ)(こ+[SLd]	する。				
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術				
効果:		対象は	こHP回復を行う	。対象の	HPを3d+C	L*3点回復	夏する。			
クイックヒール	1	6	イニシアチブ		自身	自動	シーン1回			
効果:			イニシアチブフ	プロセスに	《ヒール》					
スキルエボルブ	4		効果参照		自身	自動	コーデックス携帯			
効果:コーデックスで選択したクラスのスキル	と同時に	使用する。魔法	攻撃・HP回復・MP回	復・ダメージは	曽加・ダメージ軸	M減・行動値増だ	加・行動値減少	を行なう分類:魔術のスキルの効果値に+SLDする。		
プロテクション	1	3	DRの直後	20m	単体	自動	防御中1回			
効果: 対象にダメージ軽減を	行う。	対象がダ	メージを受ける	ダメージ	ロールの直	後に使用す	する。その	ダメージに-5d+SL*10する。		
マインドマスター	1		セットアップ		自身		tukputili, b-vsle			
効果:		コーデック	ウス》とタイミ		ットアップ	》のスキル	を使用すっ	ప .		
メンターアーツ	5		コーデックス		自身	自動				
	スキルに有効	魔法攻撃・HP回復	· MP回復・ダメージ増加・ダメ	ージ軽減・行動値増	加・行動値減少を行な	うコーデックスで選抜	Rしたクラスのスキル(D効果に+SL*2する。この効果はコーデックスが失われるまで持続する。		
コーデックス	1		セットアップ		自身					
効果: コーデックスを取得	する。	このアイラ	テムはあなたの	み携帯する	ることがで	きる。コー	-デックス(まシーン終了時に失われる。		
ダブルジャンル	1		アイテム		自身					
効果:			·デックスを使用	月する際ク	ラスをふた	つ選択出	来る。 			
テレポート	2	10	メジャー		範囲(選択)		シーン1回			
効果:あなたと対象を記憶した場所に転送する。対象に	まこのスキル	の効果を拒否でき	る。マークポイン t の上限	はSL個で、新たは	記憶するときに入	れ替えが可能。マ	-クポイントの記憶	(にはメジャーアクションを使用し、視界内の場所を記憶する。		
アレンジ	1		パッシブ		自身					
効果:				ルエボルフ	ブ》のSL上I	限+1				
コンセントレイション	1		パッシブ		自身					
効果:				魔術判別	定+1d					
リゼントメント	1		効果参照		自身	自動	シナリオ1回、メイジ			
効果: 魔法攻撃	と同時		る。その魔法攻	撃を対象:	単体*に変	更し、その)ダメージ	こ+CL*10する。		
エキスパート	1	3	マイナー		自身	自動				
効果:タイミング:メジャーアクシ	ノヨンの)魔術判定	に+1dし、魔法	攻撃のダ	メージに+2	2dする。こ	の効果は	メインプロセス終了まで持続する。		

2d6+2d6+4d6+5+25+10+4+3+3+10+5d6+20+3d6+4d6+25+10+3+10+26

キャラクター名	──────	
		マジックロック 1 5 メジャー 至近 効果参照 魔術
		効果:トラップ解除を魔術判定で代用判定する。また、オブジェクトの宝箱や扉にトラップの鍵Aを設置できる。GMはオブジェクトに鍵Aを設置できないことにしてもよい
	所持品	マジックフォージ 1 3 DRの直前 自身 自動
		効果:魔法攻撃のDRの直前に使用する。その攻撃のダメージに+[(SL×2)D+【知力基本値】]。スキルやアイテムでダメージ軽減できず、ダメージを0に変更できない
		ハイエキスパート 1 パッシブ 自身
		効果: 《エキスパート》の効果に魔法攻撃のダメージに+2dするを追加する。
		イメージチェイン 1 5 メジャー 10m 単体 魔術
		効果:対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは+2d+5 (無属性魔法ダメージ)となる。また、対象に1点でもダメージを与えた場合、[縛鎖]を与える
		ファイナルイリュージョン 1 効果参照 自身 自動 SL回
		効果:あなたがBSを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。そのBSはスキルで回復出来ない。この効果はシーン終了まで持続する
		フィニッシュイメージ 3 効果参照 自身 自動
		効果:攻撃の対象がBSを受けていた時に有効。イリュージョニストのスキルによる攻撃のダメージロール直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+SLDする
		ミラージュバインド 1 4 セットアップ 10m 単体 魔術
		効果: 対象に行動値減少を行なう。対象の行動値に-2dする。この効果はラウンド終了まで持続する。
		ミラージュガイド 1 8 判定の直後 10m 単体 自動 1回
		効果:対象が行なう判定の直後に使用する。対象はその判定を振りなおす。その際、ダイス数は変更されない。このスキルはあなたを対象に選択できない。対象はこの効果を拒否できる
		リアリスティックイメージ 1 パッシブ 自身
		効果: イリュージョニストのスキルの効果の分類制限を撤廃する。
		ディバインコール 1 6 セットアップ 自身 自動 トヤロ。 シーンタ。ロ
		効果 :種別:召喚具のアイテムから一つ選択せよ。そのアイテムを装備する。もし、そのアイテムを装備する節位に、別にアイテムを装備していた場合、それらを装備品から外しても、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われ
		シックネス 1 6 DRの直前 20m 単体 自動 R1回
		効果:攻撃のDRの直前に使用する。対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを受けた場合、衰弱(SL)を受ける。衰弱はこのスキルの対象が与えることに注意
		ゴッドフォース 1 パッシブ 自身
		効果: 魔法攻撃のダメージに+4
		エフィシエント 1 パッシブ 自身
		効果:効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行なう分類:魔術の効果に+SL*2する
		超精密魔術 1 パッシブ 自身
		効果:効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、行動値増加、行動値減少を行なう分類:魔術の効果に+SL*5する
		エクステンドレンジ 1 2 マイナー 自身 自動
		効果:射程:至近以外のタイミング:メジャーアクションの分類:魔術の射程を+SL*10mする。この効果はメインプロセス終了まで持続する
		ランニングセット 1 6 ムーブ 自身 自動
		効果 :タイミング:マイナーアクションのスキルを同時に使用する。そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションでそのスキルは使用出来ない
		アンプリフィケイション 1 パッシブ 自身
		効果: 魔法攻撃のダメージに+SL*4
		フォージチャージ 1 クリンナップ 自身 自動 シナリオ1回
		効果: そのシーンで既に使用したマジックフォージの使用回数を1回増やす。
		連続高速展開 1 パッシブ 自身
		効果:《ファストドロウ》をラウンド1回、「スキル、アイテムによる「効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる」という効果を受けない」効果追加(反映済み)
		ファストドロウ 1 6 ムーブ 自身 自動 R1回
		効果:メインプロセス中「タイミング:メジャー」「対象:単体」の魔術を「対象:SL+1体」に変更。スキル、アイテムによる「効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる」という効果を受けない
		神域の魔術 1 パッシブ 自身
		効果:マジックフォージの効果をダメージ+[(SL×2)D+【知力基本値】]。スキルやアイテムでダメージ軽減できず、ダメージを0に変更できない。に変更(反映済み
		三重並列詠唱 1 F3 メジャー 自身 自動
		カ果: 「タイミング:メジャー」の「分類:魔術」のスキルを3つ使用。
	1	

_{II} :キャラクター名		_{── 厂} プレイヤー名 ──	ıl	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
				ワンダーワーク	1	10	タイミング 判定の直後	20m	単体	自動	1回	
			効果:	CL10以上。対象か	が行なう	- 対定の直		対象はそ	 の判定を振	」 もりなおす。	その際、	ダイス数は変更されない。
					1							
	·//	нн	効果:	<u> </u>	1 -							
			7/1//	<u> </u>								
			効果:									
			200未	•	1							T
			+									
			効果:									T
			効果:							1		
			効果:	:								
			効果:									
			効果:									
			効果:		1							
			効果:									
			7,371									
			効果:									
			WJ.K.	'								
			か田・									
			効果:	•								T
			+1 =									
			効果:	<u> </u>					1	1		I
			L									
			効果:									т.
			効果:									
			効果:									
			効果:	:								
			効果:									
					Τ							
			効果:		1	1			l .	1		I.
					Τ							
			効果:						l .	l		
			WJ.AC	•	Τ							
			効果:						<u> </u>			
			刈未	•	T							
			効果:									