

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	8
サポートクラス	ウォーロック	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			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	7	8	7	22	20	22	3	
ボーナス	2	2	2	7	6	7	1	
クラス修正	0	0	0	2	2	2	0	
他修正								
能力値	2	2	2	9	8	9	1	

HP	54
MP	106
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	精霊剣水			13					
左手	スピリットシールド					4	3	-1	
頭部	スピリットヘルム				-1	8			-1
胴部	スピリットアーマー					9	3		-1
補助	スピリットマント					4			
装身具	スピリットリング								
能力値			2	0	2	0	9	10	7
スキル									
その他									
総計(右)			2	13	1	25	15	9	5
総計(左)			2	0					
総計(両)			2	13					
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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	9	6		15	+ 3 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9	6		15	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

現在重量：

16

最大重量：

28

所持金：

415

預金・借金：

所持品	
冒険者セット	
ハイMPポーション	
ハイHPポーション	
万能薬	
虹の輝き	
火酒	
名馬	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アストラルボディ	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 装備、携帯アイテムの重量制限を精神基本値に変更する								
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。								
コンセントレイション	1		パッシブ					
効果： 魔術判定に+1D								
ウォータースピア	1	6	メジャー	20	単体	魔術		
効果： 魔術攻撃を行う。2D+5 ダメージ。1 点でもダメージを与えたら放心付与。								
エンサイクロペディア	1		セットアップ					
効果： エネミー識別を行う								
コンコーダンス	1		パッシブ					
効果： 場面選択、射程視界にエネミー識別の判定を変更する								
マジックブラスト	2	3	ムーブ					
効果： 対象 単体の分類魔術を範囲選択 4 体に変更する								
ラーニング ピキュリアススピリット水	1		パッシブ					
効果： 水属性魔法攻撃に+3								
ハイウィズダム	3		パッシブ					
効果： 知力判定達成値に+6								
ウォーターマスター	5		パッシブ					
効果： 水属性魔法攻撃に+20								
トリビアリスト	1	6	判定直前					
効果： 判定直前に使用。その判定を知力判定に変更する								
クイックサーチ	1	5	セットアップ					
効果： エンサイクロペディアとタイミングセットアップのスキルを一つ使用する								
エレメンタルウエポン	1	3	セットアップ					
効果： 精霊剣を一つ選択し装備する。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
ソードマジック	1	5	レガシー		単体			
効果： 対象に白兵攻撃を行う。その命中判定は魔術判定になる。攻撃後、離脱を行う。								
フォワードムーブ	1	3	イニシアチブ					
効果： 戦闘移動を行う。								

戦闘前
スペシャリスト1 フェイトを1点消費 分類水の魔術の魔法ダメージに+1D
スペシャリスト2 スペシャリスト1と同時に使用するフェイトを1点消費 スペシャリスト1の効果に命中+1Dを追加する
スペシャリスト3 フェイト1点消費水属性魔法攻撃を場面選択射程視界に変更する
セットアップ
クイックサーチ コスト5 エンサイクロペディアとタイミングセットアップのスキルを一つ使用する
エンサイクロペディア
エレメンタルウエポン コスト3 精霊剣水を装備する
イニシアチブ
フォワードムーブ コスト3 戦闘移動を行う。
ムーブ
戦闘移動
全力移動
マジックブラスト2 コスト3 対象単体の分類魔術を範囲選択 4 体に変更する
レガシー
ソードマジック コスト5 対象に白兵攻撃を行う。その命中判定は魔術判定になる。攻撃後、離脱を行う。
チェインマジック コスト4 ソードマジックと同時に使用。その攻撃で1点でもダメージを与えた場合、魔法攻撃のダメージに+5する。
マイナー
ブーストマジック コスト5 ダメージに+【感知】する
メジャー
ウォータースピア 単体 コスト6 魔術攻撃を行う。2D+5 ダメージ。1 点でもダメージを与えたら放心付与。

キャラクター名

プレイヤー名 _____

[illegible][illegible]