キャラクター名
ジョン・デゥー

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**		**レベル**	15
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	22
種族	ヒューリン			**境遇**	大成功
出自（効果）	錬金術師			**目標**	奪還

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	9	23	28	23	8	9
ボーナス	3	3	7	9	7	2	3
クラス修正	0	0	0	3	3	1	1
他修正							
能力値	3	3	7	12	10	3	4

HP	96
MP	145
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	アブソリュートスタッフ	至近	-1	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	バニッシュローブ				-1	6	-5		
補助									
装身具	精霊のオーブ								
能力値			3	0	7	0	3	17	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	8	6	6	-2	17	8 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			2 d	7 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10			10	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	12			12	+ 3 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12			12	+ 3 d
呪歌判定	3			3	+ 2 d
錬金術判定	3			3	+ 2 d

所持品	
精霊のオーブ	

現在重量： 1		
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**
オールラウンド	★		パッシヴ		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	5		パッシヴ		自身			
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
ファイアボルト	1	6	メジャ	20m	単体	魔術		
効果： その攻撃は2D+10、火属性の魔法ダメージ。クリ：D増加								
アースバレット	1	6	メジャ	20m	単体	魔術		
効果： その攻撃は２Ｄ＋５、地属性の魔法ダメージ。また１点でもダメージを与えた場合、「スリップ」を与える。クリ：Ｄ増加								
ファイアロード	5		パッシヴ		自身			
効果： 火属性魔法ダメージに+20								
アースブレイカー	5		パッシヴ		自身			
効果： 地属性魔法ダメージに+20								
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								
リゼントメント	1		効果参照				シナ1回	
効果： その魔法攻撃を対象：単体に変更、ダメージに+「ＣＬ×10」								
マジックブラスト	1	3	ムーブ		自身	自動		
効果： 「タイミング：メジャー」の対象：単体」の魔術を「対象：範囲（ＳＬ×2）」に変更。メインプロセス持続								
ブーストマジック	1	5	マイナ		自身	自動		
効果： 魔法攻撃のダメージに+【感知】。メインプロセス持続								
エキスパート	1	3	マイナ		自身	自動		
効果： 「タイミング：メジャー」の魔術判定に+1D。メインプロセス持続								
エンサイクロペディア	1		セットアップ		自身	自動		
効果： セットアップでエネミー識別を行う								
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」の全ての対象にエネミー識別を行える								
トゥルースサイト	1		パッソブ		自身			
効果： エネミー識別に成功した時、そのエネミーの物理・魔法防御値も知る								
ブレイクアトリビュート	3	5	命中判定直前		自身	自動	シナ３回	
効果： 命中判定の直前、その攻撃のダメージは対象の属性に関わらず対抗属性とみなしてＨＰダメージを算出する								

～戦闘前～
スペシャリストⅠ：火、フェイト１点消費/火属性の魔法ダメージに+1Ｄ
　↑スペシャリストⅡ、フェイト１点消費/スペシャリストⅠを火属性の命中+1D、魔法ダメージ+1Dに変更

～セットアップ/エネミー識別～
＜エンサイクロペディア/MP-0＞判定：3D+【知力】/射程：視界/対象：場面/
成功した場合、名称・分類・属性・物理防御値・魔法防御値・取得スキル又は攻撃方法などが分かる

～ムーブ～
＜マジックブラスト/MP-3＞「対象：範囲（SL×2）体」に変更
＜チートマジック/MP-8＞魔法攻撃の射程内のエンゲージ４つ以下に攻撃（選択）
＜ロングスペル/MP-6＞魔法攻撃のダメージに+2D

～マイナー～
＜ブーストマジック/MP-5＞魔法攻撃のダメージに+【感知】、＜エキスパート＞魔術判定に+1D
＜マジックオペレーション/MP-5＞その魔法攻撃の属性を変更する

～メジャー/メイン攻撃～（スキル、マジックアイテム、反映済み）
＜インフェルノ/MP-12＞　ダメージ「7D+75」/対象：単体/射程20m/火属性
＜クエイク/MP-12＞　　ダメージ「7D+65」/対象：単体/射程20m/地属性
＜フレイムラック/MP-18＞ダメージ「7D+85」/対象：単体/射程30m/火・地属性
※火属性はMPコスト-2/ダメージに+2D+20、地属性はダメージに+20

キャラクター名
ジョン・デゥー

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マジックオペレーション	1	5	マイナ		自身	自動		
効果： 使用時に属性を1つ選択。魔法ダメージを選択した属性に変更する。効果はメインプロセス持続								
マスターマジック	5		パッシブ		自身			
効果： 魔法ダメージに+25								
クエイク	1	12	メジャ	20m	単体	魔術		
効果： ダメージ「２Ｄ+20」地属性の魔法攻撃。1点でも与えると、対象に「スリップ」を与える。クリ：Ｄ増加								
インフェルノ	1	12	メジャ	20m	単体	魔術		
効果： ダメージ「2D+30」火属性の魔法攻撃。クリ：D増加								
フレイムクラック	1	18	メジャ	30m	単体	魔術		
効果： ダメージ「（SL+1）D+50」火/地属性の魔法攻撃。1点でも与えると、対象に「スリップ」を与える。クリ：Ｄ増加								
チートマジック	3	8	ムーブ		自身	自動	シーン1回	
効果： 「SL+1」個以下のエンゲージを選択。その魔術の対象を選択したエンゲージ（任意）に変更する。メインプロセス持続								
チャージマジック	1		クリンナップ		自身	自動	シナ１回	
効果： 《リゼントメント》の使用回数を１増やす								
ロングスペル	1	6	ムーブ		自身	自動		
効果： 魔法攻撃のダメージに+2D。メインプロセス持続								
カウンタースペル	1		効果参照	視界	単体	自動		
効果： 対象が使用した魔術のスキルは効果を発揮せず終了する								
モンスターロア	1							
効果： エネミー識別判定に＋１Ｄ								
アルケミーノウリッジ	1							
効果： 錬金術に関する知識判定に+1D								
スペシャリストⅠ：火	1	フェイト1	戦闘前		自身	自動		
効果： 火属性を持つ「分類：魔術」の魔法攻撃のダメージに+１Ｄ。シーン持続								
スペシャリストⅡ	1	フェイト1	スペシャリストⅠ		効果	自動		
効果： スペシャリストⅠの効果を「魔法ダメージに+1Ｄ、命中判定に+1Ｄ」に変更する								
スペシャリストⅢ	1		自動		自身			
効果 :フェイトを１点消費。スペシャリストⅠで選択した属性の「分類：魔術」と同時使用。そのスキルを「射程：シーン」「対象：場面（選択）」に変更する								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								