

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	6
サポートクラス	セージ	Lv.1:	サモナー	性別	男
称号クラス				年齢	20代前半
種族	エルダナーン			境遇	紛失
出自(効果)	騎士			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	8	12	20	12	12	7
ボーナス	3	2	4	6	4	4	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	2	4	8	6	5	3

HP	53
MP	75
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	マジックスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胸部	メイジローブ					3			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	大きな目								
能力値			2	0	4	0	5	10	8
スキル	サクセッション【護りの指輪 物理防御+1】					1			
その他									
総計(右)			1	2					
総計(左)					5	8	6	10	8
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	6	2		8	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	6	2		8	+ 2 d
エネミー識別	8	2	3	13	+ 3 d
アイテム鑑定	8	2	3	13	+ 3 d
魔術判定	8	4	2	14	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ 2 d

所持品	
冒険者セット	奥義書
HPポーション	使い魔【セラフィ】
HPポーション	使い魔【ファニス】
MPポーション	小道具入れ
MPポーション	ポーションホルダー
ハイMPポーション	ベルトポーチ
ハイMPポーション	異次元バッグ
	精霊符【水】
	折りたたみ梯子
	転送石

現在重量: 14
 最大重量: 30
 所持金: 2090
 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
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に知力基本値+3								
マジシャンズマイト	3	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SL]Dする。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔術判定に+1Dする								
ウォータースピア	★	6	Xジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象に魔法攻撃<水>[2D+5]。ダメージが1点以上通った場合は[放心]を与える								
ファミリア	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果: 使い魔の取得[SL]分所持可能。詳細はアイテム参照								
サモン・フェンリル	★	8	Xジャーアクション	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果: 対象に魔法攻撃<無>[2D]ダメージが1点以上通った場合は[威圧]を与える								
ウォーターマスター	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: <水>属性魔法攻撃のダメージを+[SL×4]する。								
リラクゼーション	1	-	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果: 【MP】を[SL×20]回復する。1シナリオにつき1回のみ使用可能※使い魔								
サモン・リヴァイアサン	★	8	Xジャーアクション	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果: 対象に魔法攻撃<無>[2D]ダメージ、ダメージが1点以上通った場合は[スリッパ]を与える								
マジックマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔術判定の達成値に+2								
ファミリアアタック	1	5	Xジャーアクション	20m	単体	感知		
効果: (SL+2)D+CLの貫通ダメージ								
ブーストマジック	★	5	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃ダメージに【感知】を加える								
エンサイクロペディア	★	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果: 指定エネミーのエネミー識別を行う。								
エクステンドレンジ	1	2	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果: 「タイミング: Xジャーアクション」の魔術の射程を+[SL×10]mする								
アドバイス	1	-	判定の直前	20m	単体	自動成功		
効果: 判定の直前に使用し、判定に+1Dする。1シナリオで(SL+1)回使用できる								

◆両親
 父はとある領地の騎士団所属、母は宮廷魔道士
 両親はともにエルダナーン
 父親は騎士であるかと戦闘を主にするのではなく後方支援に回ることが多かったらしい
 サブクラスがセージとかだったのだからってことにしとく
 母親は、騎士団のご意見番的な宮廷魔道士、水の魔法が得意だったってことにしとく
 母親も、サモナーの素質があった。魔術の才能は母親譲りということ
 父は、生まれてしばらくして死去
 その後は母の手で育てられた
 母一人を置いて冒険者となったが手紙は書いている

◆概要
 騎士からの魔術師へ転向したため曲がったことが嫌い
 依頼では、基本的に依頼人の利にかなうことするように心がける

◆使い魔設定
 ルールブックには特に記載されていないので、設定は考えるけど道具扱いとする

魔道士に呪いをかけられた恋人を使い魔として連れてくる
 名前はセラフィ 青いカラスくらい大きさの鳥
 恋人も魔道士だったのか、知力に関してのフォローを行う。でも言葉はわかりません
 恋人を元の姿に戻すための方法を知っている人を探すために騎士団を除隊し魔道士となる。

