

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	3
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エルダナーン			境遇	出世
出自 (効果)	英雄			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	8	14	10	14	7
ボーナス	2	2	2	4	3	4	2
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	2	2	2	6	4	6	3

HP	33
MP	61
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			
胴部	メイジローブ					3			
補助	マント					1			
装身具	グリモア								
能力値			2	0	2	0	6	6	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	2					
総計(左)					2	6	6	6	7
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6		1	7	+ 3 d
呪歌判定	6			6	+ 2 d
錬金術判定	2			2	+ 2 d

現在重量: 6
 最大重量: 14
 所持金: 195
 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
フォティテュード	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: キャラクター作成時に、【最大MP】に+5する。								
マジシャンズマイト	4	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
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	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 魔術判定に+1Dする。								
サモン・リヴァイアサン	1	6	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術判定	1	
効果: 対象に魔法攻撃を行う。その魔法攻撃のダメージは<無>属性の魔法ダメージとなり、ダメージロールは2Dとなる。対象に1点でもHPダメージを与えた場合、【スリッ】を与える。								
サモン・アラクネ	3	7	DR直後	20m	範囲(選択)	自動成功	5	
効果: 対象にダメージを行う。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る。対象に魔術を使用し、対象が受ける予定のダメージ-[(SL) D]する。1回のメインプロセスに1回使用可能。同じタイミングで複数の(サモン・アラクネ)が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定できる。								
ブラッドパクト	2	-	パッシブ	-	自身	-	3	
効果: このスキルはサモナーのスキルのみ効果がある。あなたが使用するスキルのコストに-[SL]する(最低で1)。								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: エネミー識別の判定に+1Dする。								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 交渉や説得などの【精神】判定に+1Dする。								
ミュートスノウレッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 神話や伝説に関する事柄について知っているかの【知力】判定に+1Dする。								
アナライズエリア	1	6	効果参照	-	自身	知力	1	
効果: あなたは警戒行動を行えるようになる。さらにその時の判定に使用する能力値は【知力】に変更する。これによって【知力】判定にボーナスを与えるようなスキルなどの効果を受けることができるようになるが、元の判定にボーナスを与えるような効果は受けることができなくなる。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
HPポーション×2	
MPポーション×6	
ポーションホルダー	
強心丹	