

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	1
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	フィルボル			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	6	8	9	9	9	13	8
ボーナス	2	2	3	3	3	4	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	2	2	3	5	5	5	3

HP	25
MP	40
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	素手	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	ローブ					2			
補助	マント					1			
装身具	知識の書								
能力値			2	0	3	0	5	8	7
スキル								3	
その他									
総計(右)			2	0					
総計(左)					3	4	5	11	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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	5		1	6	+ 3 d
アイテム鑑定	5		1	6	+ 2 d
魔術判定	5		1	6	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

現在重量: 0
 最大重量: 6
 所持金: 70
 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
コンプレ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
コンセントレイション	○	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 魔術判定+1d								
フィジカルエンチャント	1	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: [筋力or器用or敏捷]判定+2SL								
マジックロック	○	5	メジャー	至近	トラップ	魔術		
効果: トラップ解除を魔術判定で代用。扉や宝箱に鍵Aの設置も可能								
コンコーダンス	1		パッシヴ		自身			
効果: エネミー識別を対象:場面に行う								
フォローアップ	1	5	ファンブル	20m	単体	自動成功	SL/シーン	
効果: ファンブルしたその判定を振り直す								
モンスターロア	1		パッシヴ		自身			
効果: エネミー識別+1d								
スマートブレイン1	1		知力判定		自身	自動成功	1/シリア	
効果: 魔術判定以外の知力判定をフェイトで増やす時、[使用フェイト×2]d増やす								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

支援メイジのフィルボル。
 単体での戦闘能力を持つのはいつになるのやら……。
 最悪最後まで持たないかも。