

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	9
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヴァーナ			境遇	親友
出自 (効果)	前科者			目標	戦い好き

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	7	21	17	21	6	9
ボーナス	3	2	7	5	7	2	3
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	3	2	7	7	8	4	4

HP	62
MP	89
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	赤き斜陽の剣	至近	0	5	0	0	0	-1	0
左手	夜天の書level2								
頭部	フレンドベレー					3			
胴部	レビテートローブ					2			
補助									
装身具	奥義書								
能力値			2	0	7	0	4	15	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	5					
総計(左)			2	0	7	5	4	14	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	8			8	+ 3 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 3 d
エネミー識別	7	6	4	17	+ 3 d
アイテム鑑定	7	6	4	17	+ 3 d
魔術判定	7	6	4	17	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バック	
冒険者セット	
毒消し*2	
万能薬*3	
ハイMPポーション*10	
ウェポンケース	
暗視ゴーグル	

現在重量: 21 所持金: 13570 預金・借金:

最大重量: 21

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔術判定+1D								
マジックフォージ	3		Dr直前				3	
効果:								
リゼントメント	★		攻撃同時		単体			
効果: 魔法攻撃と同時に使用 ダメ+CL*10 シナリオ1								
-	1							
効果: ダメ増加SL*2D								
エンサイクロペディア	★		セット		単体	知力		
効果: セットアップにエネミー識別								
コンコードダンス	★		パッシヴ					
効果: 対象「場面、視界(選択)」のすべてのエネミー識別								
ハイウィズダム	3		パシッブ				3	
効果: 【知力】判定の達成値に+SL*2								
エフィシエント	5		パシッブ				5	
効果: 魔法攻撃、HPMP回復、ダメ増加軽減の魔術に+SL*2 効果をダイスで求めるもののみ								
-	1							
効果:								
フォースブリンガー	5		パシッブ				5	
効果: 無魔法ダメに+SL*4								
サモン・フェンリル	★	8	メジャー		範囲	魔術		
効果: 無魔法、ダメ2D 威圧								
ビーストベイン	★	4	メジャー		単体	魔術		
効果: 無魔法、ダメ2D+10 「動物、魔獣、霊獣」魔法防御は0で計算								
サモン・シームルグ	★	8	メジャー		範囲	魔術		
効果: HP回復、2D+CL*2								
サモン・アラクネ	3	9	Dr直後		範囲	魔術	5	
効果: ダメ軽減、SLD								

レベル1 コンセントレイション 1 マジックフォージ 2 エンサイクロペディア 1 コンコードダンス 1
 レベル2 ハイウィズダム 3
 レベル3 エフィシエント 3
 レベル4 エフィシエント 2 マジックフォージ 1
 レベル5 サモナー リゼントメント 1 サモン・フェンリル
 レベル6 ハイ・サモナー 1 ビーストベイン 1 サモン・シームルグ 1
 レベル7 サモン・アラクネ 3
 レベル8 フォースブリンガー 3
 レベル9 フォースブリンガー 2 アニマルパクト 1

ノルン専用武器
 名称: 夜天の書(レベル2) 経験点-15
 種別: アーティファクト/打撃 レベル: この武器のレベル
 重量: この武器のレベル+5 命中修正: ±0
 攻撃力: CL 行動値修正: ±0
 射程: 至近 装備部位: 片
 価格: プライスレス 鑑定値: 25

効果1: 《ファミリア》を取得する。ただし、この武器を所持していない場合は、「ファミリア」も同じ扱いとする。
 効果2: キャラクターのレベルアップ処理時。経験点を15点消費し、この武器のレベルを1つ上げる。(初期1レベル)
 効果3: ムーブアクション。そのメインプロセスに装備者が行う魔法攻撃のダメージに+「(この武器のレベル+1) × (選択した対象の数)」する。1シナリオに1回使用可能。
 夜天の書に自我あり、所持者と共に成長する不思議な魔導書。夜天の書がいつ造られ、誰が創ったのかはわからない……

