

キャラクター名 プレイヤー名

ティエリア・ウェーバー

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	8
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	男
称号クラス				年齢	14
種族	エルダナーン			境遇	天涯孤独
出自(効果)	神官			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	9	9	21	15	18	7
ボーナス	2	3	3	7	5	6	2
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	2	3	3	9	6	8	3

HP	53
MP	108
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	ビギナーズロッド	至近	-1	5	0	0	0	0	0
左手									
頭部	闇夜の帽子					2			
胴部	レビテートローブ					2			
補助	サーコート					3			
装身具	タリスマン								
能力値			3	0	3	0	8	9	7
スキル									
その他									
総計(右)			2	5					
総計(左)			3	0	3	7	8	9	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	6		2	8	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	6		2	8	+ 2 d
エネミー識別	9		2	11	+ 2 d
アイテム鑑定	9		2	11	+ 2 d
魔術判定	9		4	13	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
使い魔	
使い魔2	
ポーションホルダー	
ハイMPポーション*2	
MPポーション*3	
MPポーション*4	
ハイHPポーション*1	
HPポーション*2	
毒消し	

現在重量:	7
最大重量:	7

所持金:	8	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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 作成時に知力基本値+3								
マジックフォージ	2	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果: 魔法攻撃のダメージに+(SL*2)Dする。								
リゼントメント	★	-	魔法攻撃と同時に	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: ダメージに+(CL*10)する。対象は単体となる。								
ファミリア	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果: 使い魔をSL個獲得。								
ファミリアサポート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: サモナースキルの命中判定に+1D。使い魔を2個以上携行しているとき。								
ディシプリン	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: サモナースキルの判定の達成値に+(SL+1)する。								
ブラッドパクト	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: サモナースキルのコストに-SLする。								
フォースプリンガー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 無属性魔法ダメージに+(SL*4)する。								
アニマルパクト	★	-	マイナー	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: サモナーのスキルをメインプロセス終了まで対象:場面(選択)、射程:視界に変更する。								
マジックサークル	3	4(2)	マイナー	-	自身	自動		
効果: サモナースキルの効果に+SLDする。								
ファミリアアタック	5	5(3)	メジャー	20m	単体	感知	使い魔携行	
効果: 特殊攻撃ダメージ(SL+2)D+CL(貫通)								
ファミリアコンビネーション	★	9(7)	メジャー	-	自身	自動	メイン1回	
効果: ファミリアアタックとメジャースキルを組み合わせで使用する								
サモン・リヴァイアサン	★	8(6)	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術		
効果: 魔法ダメージ2D<無>、スリッパ付与。								
エンチャントウェポン:無	★	3	メジャー	至近	単体	魔術		
効果: シーン終了まで無属性魔法ダメージに変更する。								
	1							
効果:								

小さなエルダナーンの集落の力ある神官の家系に生まれる。
 幼いころに妖魔に襲われ村は壊滅。親と生き別れる。
 一人キジムー村にたどり着き保護され、村人となる。
 過去の幼かったため親や前の村の記憶はない。
 将来の夢はいつか王都へいき学者になること。
 3D+15 魔術命中 範囲(選択)/射程20m
 5D+20 魔法<無> スリッパ付与
 9D+20 魔法<無> スリッパ付与 シーン1回
 6D+20 魔法<無> スリッパ付与 シナリオ1回 全体攻撃
 3D+10 感知命中 単体/射程20m
 10D+5 特殊<貫通>
 7D+5 特殊<貫通> シナリオ1回 全体攻撃

生まれた村は、はるか昔から力を持つ精霊を祭った祠を守護する村であった。
 そして、ティエリアは力ある家系に生まれつき、村の守護精霊のいけにえとしてささげられる御柱。
 力が付き成熟したとき、体に刻まれた呪印により植え付けられた帰巣本能が発動する。
 自分の意志とは無関係に村の守護精霊にその身を捧げ、精霊を守ろうとする。
 使い魔たちは宿命から逃げ出さないための監視

