キャラクター名
サーニャ

プレイヤー名

メインクラス	ソーサラー	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	14
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヴァーナ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	読書家			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	7	12	25	28	22	8
ボーナス	2	2	4	8	9	7	2
クラス修正	0	0	0	3	2	2	1
他修正							
能力値	2	2	4	11	11	9	3

HP	83
MP	156
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	フォースワンド		-1	11					
左手	魔法ダメージ+8　HP-1								
頭部	メイジハット					2			
胴部	メイジローブ					3			
補助									
装身具	グリモア								
能力値			2	0	4	0	9	15	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	11	4	5	9	15	7 m
総計(左)			2	0					
総計(両)			1	11					
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	11			11	+ 3 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 2 d
エネミー識別	11	4		15	+ 2 d
アイテム鑑定	11	4		15	+ 2 d
魔術判定	11	4		15	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ 2 d

所持品	
MPP	バックパック
HPP	小道具入れ
HMPP	
霊水	
黄色いメダル*1	
ポーションホルダー	
ベルトポーチ	

現在重量：	-7		
最大重量：	8	所持金：	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
ハイジャンプ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	1		パッシヴ					
効果：魔術判定+1D								
サモン・カトブレパス	1	8	メジャー	20	範囲（選択）	魔術	1	
効果：無属性　2dダメージ　放心								
アニマルパクト	1		マイナー					
効果：メジャーアクションで使用するサモナースキルを射程：視界に　シナリオ１回								
フォースブリンガー	5		パッシヴ					
効果：無属性魔法ダメージ　+SL*4								
ハイサモナー	1	3	マイナー					
効果：リアクション-1d								
グレートサモナー	1		パッシヴ					
効果：サモナースキルの効果に+1d								
リゼントメント	1		その他					
効果：魔法攻撃を対象:単体 に変更し、ダメージに+CL×10　シナリオ１回								
ビーストベイン	1	4	メジャー	20	単体	魔術		
効果：無属性　2d+10ダメージ　動物、魔獣、霊獣は魔法防御0								
マジックフォージ	3							
効果：ダメージに　+SL*2D シーン一回								
アブソリュートフォース	1		パッシヴ					
効果：無属性ダメージを与えた場合、行動値を-5　ラウンド終了まで								
ブーストマジック	1	5	マイナー					
効果：魔法攻撃のダメージに　+【感知】								
エフィシエント	1		パッシヴ					
効果：魔術の効果に+SL*2								
ブレイクアトリビュート	2	10						
効果：対抗属性であるとしてダメージを算出する　命中判定直前に使用								

経験点762
基本ダメージ+6d+20+11+2+15+8+1

次のリビルドでエンサイクロペディア

本好きなうさ耳少女。本好きでおとなしい性格のため甘く見られがちだが、腐ってもヴァーナなので見た目の割には身軽だし眼も良い。またうさぎなので、一人になることを嫌う。寂しいと爆発して死ぬ。
元々はヴァーナの村で本を読み漁っていたが、ヴァーナは本を好む人種ではないため本はなかなか手に入らず、そのため本を求めて旅に出た。
ちなみに、ヴァーナは冒険を好む種族であるため、そこにある本はトラップに関する物が多かったため、トラップに関する知識が意外にある。
旅に出た最初の頃は冒険者としてでなくただの旅行者であったが、旅をするうちにとある魔道書を知り、それを欲して冒険者となった。
一度経験した大ピンチから、探索においてかなりの慎重論者。 ちなみに、冒険中等は普通な服装だが、宿屋に宿泊中等は意外に私服のセンスがファンキー。

キャラクター名
サーニャ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハイウィダズム	2							
効果： 知力判定に+SL*2								
ソウルスティール	1							
効果： リアクション判定-1d6								
ダブルキャスト	3	15						
効果： メジャーに魔術二つ使用可能								
ランニングセット	1	6						
効果： ムーブアクションでマイナースキル使用								
アンプリフィケイション	5							
効果： 魔術ダメージ+SL*3								
ニゲイト	1			30				
効果： クリティカル無効								
デモンズウェブ	1							
効果： スリップ時リアクション-1ｄ								
アイテムマスタリー	1							
効果： HP,MPの消費-2　（計算済み）								
転職	1							
効果： サモナー→セージ　メイジ→ソーサラー								
スティグマ	1							
効果： 判定の後に、達成値を+1dできる。フェイト消費。　シナリオー回。								
マジカルハーブ	1							
効果： MPP3本所持								
ヒストリー	1							
効果： 歴史などへの知力判定に+1d								
トレーニング：感知,知力, 精神	1							
効果： 感知,知力,精神基本値に+3								
ファインドトラップ	1							
効果： トラップ探索+1d								
モンスターロア	1							
効果： エネミー識別+1d								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
クラッシュバリア	1	12						
効果： 魔法防御0　シーンSL回								
ファインアート	1			20				
効果： リアクション不可　SL回								
サモン・リヴァイアサン	1	8		20				
効果： ダメージ2d スリップ								
	1							
効果：								