キャラクター名
シエル・ブリーズ

プレイヤー名

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**	女
称号クラス				**年齢**	18
種族	エルダナーン			**境遇**	姉妹
出自（効果）	魔術師			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	15	26	19	10	7
ボーナス	2	2	5	8	6	3	2
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	2	2	5	10	7	5	3

HP	53
MP	92
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	ビギナーズロット	至近	-1	5	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	メイジローブ					3			
補助	虹色の指輪						1		-1
装身具	グリモア								
能力値			2	0	5	0	5	12	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	5	5	3	6	12	6 m
総計(左)			2	0					
総計(両)									
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10		1	11	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
使い魔：知力	
使い魔：感知	
使い魔：敏捷	
バックパック	
ポーションホルダー	
MPポーション×10	
MPポーション×5	
ハイMPポーション×２	

現在重量： 12		
最大重量： 19	所持金： 48	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	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に知力基本値+3								
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	自動		
効果： 魔術判定+1D								
ファミリア	3	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 「使い魔」をSL個取得								
ファミリアサポート	★	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔	
効果： 使い魔２体以上時,ｻﾓﾅｰｽｷﾙ命中+1D								
ファミリアマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔	
効果： 《ﾌｧﾐﾘｱｱﾀｯｸ》の判定+1D								
エアリアルセイバー	4	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 風魔法攻撃ﾀﾞﾒｰｼﾞ+[SL*4]								
グレートサモナー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 効果をﾀﾞｲｽで決めるｽｷﾙ効果に+1D								
ブラッドパクト	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ｻﾓﾅｰｽｷﾙのｺｽﾄ-SL								
ハイサモナー	★	1	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： ｻﾓﾅｰｽｷﾙに対するﾘｱｸｼｮﾝ判定-1D								
アニマルパクト	★	-	マイナー	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1	
効果： MP中「対象：自身」以外のｻﾓﾅｰｽｷﾙを「場面(選択)」に変更								
ファミリアアタック	5	2	メジャー	20m	単体	感知	使い魔	
効果： 貫通ﾀﾞﾒｰｼﾞ[(SL+2)D+CL]の特殊攻撃								
ファミリアコンビネーション	★	6	メジャー	-	自身	自動	MP1	
効果： 《ﾌｧﾐﾘｱｱﾀｯｸ》とﾒｼﾞｬｰのｽｷﾙ使用								
エアリアルスラッシュ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 判定+1D,風魔法攻撃[2D+5]ﾀﾞﾒｰｼﾞ								
エンチャントウェポン：風	★	5	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： ｼｰﾝ中,対象の武器攻撃を風属性化								
サモン・シームルグ	★	5	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術	-	
効果： HP[2D+CL*2]点回復								

初期作成時取得スキル
エアリアルセイバーＬＶ２、エアリアルスラッシュＬＶ１、ファミリアＬＶ２

●メジャーアクション
《ファミリアアタック》(使い魔適用済)
命中：４Ｄ＋７　ダメージ：特殊攻撃８Ｄ＋８(貫通)

《エアリアルセイバー》(使い魔適用済)
命中：４Ｄ＋１１　ダメージ：風魔法攻撃２Ｄ＋２２

《サモン・シームルグ》(使い魔適用済)
魔術：３Ｄ＋１１　　回復量：３Ｄ＋１６

キャラクター名
シエル・ブリーズ

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
ガーディアン	★	-	DR直後	20m	単体	自動	ｼｰﾝ1/使魔	
効果：ﾀﾞﾒｰｼﾞ-[CL*5]/使い魔1つ使用不可								
ファーストエイド	★	-	メジャー	至近	単体	器用10	-	
効果：対象の戦闘不能をHP1で回復								
フェザー	★	6	効果参照	-	自身	魔術	ｼｰﾝ1	
効果：落下のDR直前に使用,ﾀﾞﾒｰｼﾞを0にする								
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「分類：動物,魔獣」のｴﾈﾐｰと意思疎通可								
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【知力基本値】+3								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【感知基本値】+3								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：携帯重量を[【筋力基本値】*2]に変更								
マジックノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：魔術に関する【知力】判定+1D								
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：ハイMPポーション2個取得								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								