

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	4
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	女性体
称号クラス				年齢	?
種族	レムレス			境遇	記憶喪失
出自 (効果)	不明			目標	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	10	9	9	15	18	6
ボーナス	2	3	3	3	5	6	2
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	2	3	3	5	6	8	3

HP	37
MP	67
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	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	メイジローブ					3			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具									
能力値			3	0	3	0	8	9	7
スキル									
その他									
総計(右)			3	6					
総計(左)			3	0	4	7	9	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	+ 3 d
危険感知	6		2	8	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 3 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5		1	6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
使い魔 (イオド)	
ポーションホルダー	
MPポーション*5	
冒険者セット*2	

現在重量: 10
 最大重量: 15
 所持金: 1030
 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
アストラルボディ	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果: 装備・および携帯できるアイテムの制限を筋力基本値から精神基本値に変更。								
マジシャンズマイト	1	-	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	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 魔術判定に+1D。								
ストーンスキン	1	5	セットアッププロセス	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象の物理防御力+5。ラウンド終了時まで持続。クリティカル: コスト0								
ファミリア	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: 使い魔をSL個取得。このアイテムは、あなたのみ携帯、使用することができる。ボーナスを受ける使い魔を複数取得することは可能だが、そのボーナスは同時に適用できない。								
サモン・シームルグ	1	8(7)	Xジャークション	20m	範囲(選択)	魔術判定	-	
効果: 対象に2D+CL*2点のHP回復。クリティカル: ダイスロール増加								
リラクゼーション	1	-	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果: MPをSL*20点回復。								
ハイサモナー	1	3(2)	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果: あなたが使用するサモナーのスキルに対するリアクションの判定に-1D。メインプロセス終了まで持続。								
グレートサモナー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 《ハイサモナー》1で取得可能。効果をダイスで求めるスキルに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行うサモナーのスキルの効果に+1D。								
ファミリアアタック	2	5(4)	Xジャークション	20m	単体	感知	使い魔携帯	
効果: 対象に特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は【感知】判定となり、そのダメージは[(SL+2)D+CL](貫通ダメージ)となる。クリティカル: ダイスロール増加								
ブラッドパクト	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: サモナーのスキルに有効。あなたが使用するスキルのコストに-SL(最低1)する。								
ファミリアマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 《ファミリアアタック》の判定に+1D。								
フライングソウル	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 飛行状態となる。携帯品の重量制限に-3(最低1)する。登場時、効果を適用するか選択。								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: エネミー識別判定に+1D。								
サクセッション	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果: 選択した防具の魔法防御力+1								

相棒兼一番の友達のウァブラとともに大自然を守る旅をしているおばけ。
 「友達」に強いこだわりを持っており、行く先々で友達を作ることを楽しみにしているが、人付き合いは苦手。
 エリンディルで目覚めるまでの記憶を喪失しているためか倫理観が吹っ飛んでいる。
 訓練の末、浮遊状態に少し慣れてきた。

