

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	6
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	女性
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	放浪者
出自(効果)	半々神			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	9	21	16	8	8	11
ボーナス	4	3	7	5	2	2	3
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	4	3	7	7	3	4	4

HP	50
MP	71
フェイト	9

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	手提げバッグ								
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	グリモア								
能力値			3	0	7	0	4	10	9
スキル									
その他									
総計(右)			3	5					
総計(左)			3	0	8	5	5	9	9
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7		1	8	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
火打ち金	
ロープ	
ランタン	
野営道具	
ベルトポーチ	
バックパック	
小道具入れ	
ウェポンケース	
ポーションホルダー	
MPポーション×2	
MPポーション×3	

現在重量: 2
 最大重量: 34
 所持金: 11186
 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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果: タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
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	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔術判定に+1D6する。								
ビーストベイン	1	4	メジャーアクション	20m	単体	魔術		
効果: 対象に魔法攻撃を行なう。2D6+10の(無)属性の魔法ダメージを与える。対象が「分類: 動物、魔獣、霊獣」の場合、その攻撃の対象の【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
アニマルパクト	1	-	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: そのメインプロセスで使用する「対象: 自身」以外のサモナーのスキルを「対象: 場面(選択)」「射程: 視界」に変更する。								
ディーバ:ヒーロー	1	-	効果参照/メイキング	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: ダイスロールの直前に使用し、そのダイスロールに+3D6する。ただし、作成時のフェイトが4点となる。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 自身が行なう魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃のダメージに+CL×10する。								
ギフト	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 自身が行なう判定に+2D6する。								
フォースプリンガー	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 自身が行なう無属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃のダメージに+SL×4する。								
マジックフォージ	2	-	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果: 自身が行なう魔法攻撃のダメージに+SL×2D6する								
フェイス:グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 自身が行なう攻撃のダメージに+2する。								
スティグマ	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 自身が行なった判定のあとで、さらに達成値に+1D6することができる。このスキルの使用と同時にフェイトを1点消費すること。								
トレーニング:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 敏捷基本値+3								
トレーニング:知力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 知力基本値+3								
マジカルハーブ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果: シナリオ開始時にMPポーションを3個取得する。								

2D6+4 筋力判定
 2D6+3 器用判定
 2D6+7 敏捷判定
 2D6+7 知力判定
 2D6+3 感知判定
 2D6+4 精神判定
 2D6+4 幸運判定

3D6+8 魔術判定
 7D6+27 ビーストベイン (リゼントメント使用時+60)
 11D6+27 マジックフォージ (リゼントメント使用時+60)
 2D6+8 回避判定
 2D6+3 命中判定
 2D6+5 ダメージ

