

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	9
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エルダナーン			境遇	正体
出自 (効果)	秘密結社			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	8	12	19	12	15	11
ボーナス	3	2	4	6	4	5	3
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	3	2	4	8	5	7	4

HP	79
MP	119
フェイト	8

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	蟲姫の指先	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手	〃								
頭部									
胸部	蟲姫の衣		0	0	0	8	1	0	0
補助									
装身具	蟲姫の耳飾り								
	能力値		2	0	4	0	7	9	8
スキル	ギルドサポート					20	20		
その他									
総計(右)			2	4					
総計(左)			2	0	4	28	28	9	8
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 3 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
筆記用具	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
HPポーション	
MPポーション	
HHPポーション	5
HMPポーション	5
使い魔 ショーメ	
使い魔 楊貴	

現在重量: 11  
 最大重量: 14  
 所持金: 26720  
 預金・借金: 10000

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								
マジシャンズマイト	2	-	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。								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 対象射程拡大								
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する								
サモンファーヴニル	1	9	メジャー	20m	範囲 (選択)	魔術		
効果: 攻撃のダメージは2D+5無属性								
ビーストベイン	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 2d+10の無属性魔法ダメージ (動物魔獣霊獣の場合魔法防御力を0とみなす)								
フォースプリンガー	5		パッシブ		自身	-		
効果: 無属性の魔法攻撃ダメージにSL□4								
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								
ファミリア	2		アイテム		自身	-		
効果: 使い魔をSL個取得								
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20m	単体	感知	使い魔携帯	
効果: 対象に特殊攻撃、(SL+2)D+CLの貫通ダメージ								
ファミリアコンビネーション	1	9	メジャー		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: ファミリアアタックとメジャーアクションのスキルがパワーを使用する								
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: 魔法攻撃と同時に使用。その攻撃の対象を単体に変更し、ダメージに+ [CL×10] する。								
マジックマスタリー	1		パッシブ		自身			
効果: 魔術判定の達成値に+2する								
エルダーマジック	1		パッシブ		自身			
効果: 魔術判定に+1Dする								
マジックサークル	3		マイナー		自身	自動成功		
効果: 魔術とサモナースキルに+ (SL)D								

4D6+8+2+2 魔術判定  
 マジックサークルを宣言して+ (SLスキルレベル現在2) D コスト4  
 蟲姫セットでサモナーのスキルのコスト-MP1  
 6D+5+20 サモンファーヴニルのダメージ (リゼントメント+ [CL×10])  
 6D+10+20 ビーストベインのダメージ (リゼントメント+ [CL×10])  
 3D6+5+2+2 感知判定 (ファミリアアタックのみ)  
 8D+8 ファミリアアタックのダメージ  
 2D6+4 回避判定  
 4D6 ポーション回復  
 6D6 ハイポーション回復  
 2D6+5+2+2 感知判定  
 3D6+5+2+2 情報収集  
 2D6+5+2+2 危険感知  
 2D6+5+2+2 罠探知  
 3D6+7 敵モンスター識別  
 2D6+7 物品鑑定  
 3D6 ドロップ判定

