キャラクター名: マル＝アリア＝パッパラーナ

プレイヤー名:

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	7
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	わかい
種族	エルダナーン			**境遇**	義理の親
出自（効果）	犯罪組織			**目標**	逃亡

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	7	8	8	25	8	21	12
ボーナス	2	2	2	8	2	7	4
クラス修正	0	0	1	1	1	2	1
他修正							
能力値	2	2	3	9	3	9	5

HP	49
MP	91
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									
左手									
頭部	マジカルハット					3			
胴部	イレイションローブ				-2	2	-2	-2	-3
補助									
装身具	奥義書								
能力値			2	0	3	0	9	6	7
スキル									
その他									
総計(右)			2	0	1	5	7	4	4 m
総計(左)			2	0					
総計(両)			2	0					
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	2			2	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 3 d
呪歌判定	9			9	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイMPポーション	

現在重量： 2

最大重量： 7

所持金： 0

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	-		
効果：	魔術判定に+1dする。							
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	魔法攻撃ダメージ+[SL*2]D							
フォースブリンガー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	<無>属性魔法攻撃ダメージに+[SLx4]							
リゼントメント	★	-	魔法攻撃	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果：	ダメージ+[CLx10]、単体化							
サモン：カトブレパス	★	8	メジャー	20	範囲（選択）	魔術	-	
効果：	2D<無>魔法ダメ。１点でもダメージを受けたなら放心を与える							
アニマルパクト	★	-	マイナー	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	「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．メインプロセス終了時まで持続する．							
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20	単体	自動	シーン1	
効果：	未行動のキャラに使用。メインプロセスを行わせ、行動済みになる。対象は効果を拒否できる。							
ダンシングヒーロー	★	-	判定の直前	-	自信	自動	シーン1	
効果：	その判定に+1Dする							
ハードビート	3	-	パッシブ	-	自身	自動		
効果：	HP満タンの時ダメージ+[SL]D							
マジックマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術判定の達成値に+2							
マジシャンズマイト	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術のダメージ+[SL]D							
マジックゲイザー	★	-	パッシブ	-	自身	-	CL5↑	
効果：	魔術のダメージ+1D							
ステップ：ファイア	1	4	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果：	攻撃のダメージ+[SLx3].シーン中持続							
マジカルハーブ	2	-	item=pre	-	自身	-	-	
効果：	SL2:MPポーション*5 or ハイMPポーション*2を取得							

(2+6+3+1)D6+(5+20+3)　Sカトブレパス＋アニマルパクト＋マジックフォージ＋ハードビート＋フォースブリンガー＋マジシャンズマイト
(2+6+3+1)D6+(5+3+20+50)　Sカトブレパス＋リゼントメント＋マジックフォージ＋ハードビート＋フォースブリンガー

キャラクター名
マル＝アリア＝パッパラーナ

プレイヤー名

所持品			