キャラクター名
ベテル

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	3
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	フィルボル			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	6	9	9	12	10	14	8
ボーナス	2	3	3	4	3	4	2
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	2	3	3	6	4	6	3

HP	192
MP	560
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									
胴部									
補助	マント					1			
装身具	グリモア								
能力値			3	0	3	0	6	7	7
スキル						-1	-6	3	
その他									
総計(右)			3	0	3	0	0	10	7 m
総計(左)			3	0					
総計(両)			3	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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6	2		8	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 6	所持金： 200	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**
ニンブル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に行動値+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。								
サモン・フェンリル	★	8	メジャー	20m	範囲（選択）	魔術		
効果： ２D無属性魔法ダメージ、１点でも入ればBS「威圧」								
フォースブリンガー	2	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 〈無〉属性の魔法ダメージに＋［SL×４］								
コンセントレイション	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 魔術判定に+1D（反映済）								
ブーストマジック	1	5	マイナー	ー	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに＋【感知】								
サモン・ヨルムンガルド	★	8	メジャー	20m	範囲（選択）	魔術		
効果： ２D無属性魔法ダメージ、１点でも入ればBS「毒（１）」								
サモン・リヴァイアサン	★	8	メジャー	20m	範囲（選択）	魔術		
効果： ２D無属性魔法ダメージ、１点でも入ればBS「スリップ」								
ディシプリン	3	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： サモナーのスキルに有効。スキルで行う判定の達成値に＋［SL＋１］する								
マジックフォージ	2	3	DR直前	ー	自身	自動成功	シーン1回	
効果： ダメージに＋［（SL)D］する								
心乱されし愚かな冒険者（オリジナル）	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果 :既存スキル、もしくは現クラスのスキルの中から５レベル分選択し、レベルを上げた後《ポテンシャルアップ：～～》をいずれかを習得する。								
ポテンシャルアップ：魔術・魔力（オリジナル）	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果 :HP6倍、MP10倍、魔術を使用した攻撃のダメージに+2D+4、魔術判定の達成値に+1D+2、【物理防御力】【魔法防御力】-15（ただし、０未満にはならない）（反映済）								
モンスターロア	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： エネミー識別の判定に+1D								
サイズカスタム	★	ー	アイテム	ー	自身	ー		
効果： プリプレイ時に装備、携帯している武器から選択。重量－３（最低１）行動修正に＋２（最大０）する								
カルチャー：エリンディル西方	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： エリンディル西方に関する知力判定に+1D								