

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	5
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	フェイ：ナイトメア			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	7	6	9	15	15	16	6
ボーナス	2	2	3	5	5	5	2
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	2	2	3	7	6	7	3

HP	41
MP	72
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	赤き斜陽の剣	至近	0	5	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	サーコート					3			
装身具	グリモア								
能力値			2	0	3	0	7	9	7
スキル									
その他									
総計(右)			2	5					
総計(左)			2	0	3	8	7	8	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			6	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 3 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
使い魔 (ファミリアで取得)	
ベルトポーチ	
バックパック	
ポーションホルダー	
MPポーション×3 (ポーションホルダー)	
ハイMPポーション×2 (ポーションホルダー)	

現在重量： 5  
 最大重量： 12  
 所持金： 990  
 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
フェイ：ナイトメア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃対象に1点でもHPダメージを与えれば「放心」付与								
マジシャンズマイト	3	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[ 3 (SL) d]する。								
コンセントレイション	1		パッシヴ					
効果： 魔術判定+1d								
マジックフォージ	2	3	DR直前		自身	自身	シーン1回	
効果： 魔法攻撃ダメージ+4 (SL×2) d								
リゼントメント	1		効果参照		自身	自動	メイジ	
効果： 魔法攻撃と同時に使用。その魔法攻撃のダメージ+「CL×10」、対象を単体※に変更する								
サモン・ファヴニル	1	9	メジャー	20m	範囲 (選択)	魔術判定		
効果： 2d+5の(無)属性の魔法攻撃を行う								
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20m	単体	感知判定	使い魔所持	
効果： 7 (SL+2) d6+CL (貫通ダメージ) の特殊攻撃を行う								
コンストリクション	1		効果参照		自身	自動		
効果： 《サモン・〇〇》と同時に使用。その《サモン・〇〇》を「対象：単体」に変更、コストを-2する。								
ファミリアコンビネーション	1	9	メジャー		自身	自動	メインポーチ1回	
効果： ファミリアアタックと同時にタイミング：メジャーのスキルを1つ使用できる。								
ハイサモナー	1	3	マイナー		自身	自動		
効果： 使用者のサモナースキルに対するリアクション判定に+1 b。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
グレートサモナー	1		パッシヴ		自身			
効果：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スキルの効果に+1d。効果をダイスで求めるスキルに有効。								
	1				自動			
効果：								
ファミリア	1		アイテム					
効果： 使い魔を1 (SL) 個取得。このアイテムの使用・携帯はあなたのみに適用する。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								

使用経験点：120点 (Lv5までの経験点 (100点) + 一般スキル・クラスロール・誓約取得分 (20点))  
 初期所持金：4000G (こっちが正しいです)  
 赤き斜陽の剣：パッシブ：装備者の使用する魔法攻撃のダメージに+2。  
 使い魔：任意の能力値判定の達成値+2

