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**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**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	12	8	7	15	21	20	6
ボーナス	4	2	2	5	7	6	2
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	4	2	2	7	8	8	3

HP	50
MP	94
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	ビギナーズロット	至近	-1	5	0	0	0	0	0
左手									
頭部	オリハルコンの髪飾り						3		
胴部	イレイションローブ				-2	2	-2	-2	-3
補助	調整の手袋					1	1		
装身具	奥義書								
能力値			2	0	2	0	8	10	9
スキル									
その他									
総計(右)			1	5	0	3	10	8	6 m
総計(左)			2	0					
総計(両)									
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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 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		2	9	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
使い魔	
使い魔	
動物王の骨	
冒険者セット	
ハイMPポーション×10	
ポーションホルダー	
ベルトポーチ	
バックパック	
万能薬	
毒消し	

現在重量： 15		
最大重量： 27	所持金： 1483	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**
アストラルボディ	★		パッシブ		自身			
効果： 装備、携帯アイテムの制限を筋力から精神に変更する								
マジシャンズマイト	1		パッシブ		自身			
効果： 魔法ダメージ+SLD								
リゼントメント	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1	
効果： 魔法攻撃にダメージ+CL×10、対象を単体※にする								
ファミリア	2		アイテム		自身			
効果： 使い魔SL獲得								
ファミリアアタック	5	5(3)	メジャー	20m	単体	感知		
効果： (SL+2)D+CLダメージの貫通ダメージを与える								
ブラッドパクト	2		パッシブ		自身			
効果： サモナーのスキルのコスト-SL(最低1)								
ファミリアサポート	1		パッシブ		自身			
効果： 攻撃を行うサモナーのスキルの命中判定+1D								
	1							
効果：								
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+1D								
サモン・フェンリル	1	8(6)	メジャー	26m	範囲(選択)	魔術判定		
効果： 無属性2Dの無魔法ダメージ+威圧付与								
コンストリクション	1		効果参照		自身	自動成功		
効果： サモン・～と同時に使用。該当スキルのコスト-2、対象を単体※に変更								
ファミリアレンド	2		パッシブ		自身			
効果： ファミリアアタックのダメージ+SL×3								
アニマルパクト	1		マイナー		自身	自動成功	シナリオ1	
効果： 自分以外を対象としたサモナーのスキルの対象を場面選択、射程を視界に変更する								
コンセントレイション	1		パッシブ		自身			
効果： 魔術判定+1D								
マジックサークル	1	4(2)	マイナー		自身	自動成功		
効果： 効果をダイスで求めるサモナーの魔術で攻撃、HP/MP回復、ダメージ増減を行う場合、効果+SLD								

キャラクター名

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：MP+CL								
フェイス:グランアイン	1		パッシブ		自身			
効果：ダメージ+2								
フックダウン	1	3	クリンナップ		自身	自動成功		
効果：ポーション使用								
トレーニング:感知	1		パッシブ		自身			
効果：感知基本値+3								
トレーニング:精神	1							
効果：精神〃								
トレーニング:知力	1							
効果：知力〃								
トレーニング:筋力	1							
効果：筋力〃								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								