キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	ソーサラー	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	14
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ネヴァーフ			**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	13	31	7	8	7	28	9
ボーナス	4	10	2	2	2	9	3
クラス修正	0	1	0	2	2	3	0
他修正							
能力値	4	11	2	4	4	12	3

HP	90
MP	174
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	キャリバー	10m	2	17	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			11	0	2	0	12	6	9
スキル									
その他									
総計(右)			13	17	2	0	12	6	9 m
総計(左)			11	0					
総計(両)									
ダイス数			3 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	11			11	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			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： 13	所持金： 4500	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
テクニックマスター	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 器用基本値+3								
マジシャンズマイト	1	-	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。								
マジックフォージ	1							
効果：								
アースバレット	1							
効果：								
エフィシエント	1							
効果：								
アトリビュート	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
マジカルハーブ	2							
効果：								
イミューンウェイト	1							
効果：								
イクイップリミット	1							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果：								
フックダウン	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：								

・マジックオペレーションで毎度、弱点属性を突けるのでアトリビュートとハイアトリビュートの効果を活かしやすい。
　固定値型なら、こちらの方が狙いやすい。

・サモナーだと、範囲攻撃とBS付与が楽だがコストは高め。対象を単体にする為にコンストリクション。シーン化にアニマルパクトが欲しくなる。
　更に達成地増加目的でファミリア関係や省エネ目的でブラックパクト。
　ダメージダイス増加目的でハイサモナー →
グレートサモナー取得などをしようとすると、スキル枠を圧迫して、セージスキルが積みにくいのがネックになる。

・セージ → サモナー
→ガンスリンガーの流れで転職する場合、運命クラスや称号クラスの転職も考えると余裕でLv30近くにならないと完成形が見えないと個人的には予想する。

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
トレーニング：器用	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
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：								
効果：								
効果：								
効果：								