

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	16
サポートクラス	セージ	Lv.1:	ファランクス	性別	女
称号クラス				年齢	14
種族	フィルボル			境遇	渡来
出自 (効果)	闘士			目標	復興

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	27	28	15	13	21
ボーナス	2	2	9	9	5	4	7
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	2	2	9	11	7	5	8

HP	90
MP	141
フェイト	15

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S3ナイフ								
左手	S猟王の盾					9	2	-1	
頭部	Sアミュレットハット				-1	4	0	0	0
胴部	S猟王の皮鎧				-1	10	1	0	0
補助	猟王の外套				-1	4	1		0
装身具	奥義書								
能力値			2	0	9	0	5	16	7
スキル								3	
その他									
総計(右)			2	0					
総計(左)			2	0	6	27	9	18	7
総計(両)			2	0					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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	11	1		12	+ 2 d
アイテム鑑定	11	1		12	+ 2 d
魔術判定	11		1	12	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
森林冒険者セット	キャップライト
ベルトポーチ	アリアドネの糸
異次元バッグ	5階の樹海魚の干物*2
ポーションホルダー	
団子	小道具入れ
MPP	ドロップポーチ
ハイMPP	
HPP	
抗魔札	
万能薬	
月光の種	

現在重量: 19 最大重量: 36 所持金: 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
ニンプル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔術判定に+1D								
逃走	1	-	セットアップ	場面	ギルドメンバー	行動値	GM許可	
効果: 敵対しているキャラクターの最も高い行動値のエネミーと行動値対決を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。その場合エネミーのドロップ及び成長点を得ることはできない。判定に失敗した場合、戦闘は継続し、このスキルを使用したキャラクターは行動済みとなる。								
リゼントメント	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果: 魔術攻撃のダメージに+CL*10								
マジックフォージ	3	3	DR前	-	自身	-	シーン1回	
効果: 魔術攻撃のダメージ+ [SL*2] D、スリップ								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果: メインプロセス中、サモナースキルを場面 (選択) 射程視界にする								
サモン・アラクネ	1	9	DR後	20m	範囲 (選択)	自動成功	防衛中1回	
効果: ダメージを軽減。SLD								
マジックオペレーション	1	12	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: 各プロセス中の魔術の属性が使用時に選択した属性になる								
アトリビュート	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 対象が耐性◎の属性で攻撃したとき、ダメージ+[SL]*4								
ハイアトリビュート	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 対象が耐性◎の属性で攻撃したとき、ダメージ+[SL]*5								
ブレイクアトリビュート	3	5	判定前		自身		シナリオSL回	
効果: その攻撃の魔法ダメージは耐性◎としてダメージを算出する								
ファミリアメモリー	1		戦闘不能		自身		シナリオ1回	
効果: 戦闘不能を回復し、HPを[SL]×10、まで回復する								
マジシャンズマイト	3		パッシブ					
効果: 魔法攻撃のダメージに+SLD								
トリビュアリスト	1	6	判定の直前		自身	知力	シーン1回	
効果: 判定の直前に使用する。その判定を知力で代用判定する。								
シャインプレイヤー	5		セットアップ		自身	自動成功		
効果: フェイト1点消費。攻撃のダメージ+[SL]*5								

CL1取得: コンセイトレイション・マジックフォージ2・サモン: リヴァイアサン・アニマルパクト
 誓約: 誓約は召喚士と使い魔 恩恵: ファミリアメモリーをSL1で取得 束縛: ファミリアを取得した場合、ファミリアメモリーが使えなくなる
 フィルボルのサモナー。アルディオ出身。世界樹の迷宮に栄光を求めてやってきた。

