キャラクター名
ゼノン

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	シャーマン	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	40
種族	エルダナーン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	魔術師			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	8	12	24	16	16	7
ボーナス	4	2	4	8	5	5	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	4	3	4	10	6	7	2

HP	53
MP	82
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									
装身具	アンセスターシンボル								
能力値			3	0	4	0	7	10	9
スキル	ギルサポ：カテドラル、フォートレス					20	20		
その他									
総計(右)			3	0	4	20	27	10	9 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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ポーションホルダー	
HMPポーション(300G)	
HHPポーション(200G)	

現在重量： 10		
最大重量： 17	所持金： 2650	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
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 作成時に知力基本値+3								
マジシャンズマイト	★	-	パッシヴ	-	自身	自動成功	-	
効果： 魔法攻撃のダメージに+[5d]する。								
デイメア	★	7	メジャーアクション	20m	自身	魔術判定	-	
効果： 対象に魔法攻撃を行う。そのダメージは[2D+5]の貫通ダメージとなる								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1D								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。単体に変更しダメージを[CLX10]する。								
ハーミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： シャーマンスキルの達成値に+[6]する								
マジックブラスト	2	3	ムーブアクション	-	自身	自動成功	-	
効果： [メジャーアクション][単体][魔術]の対象を範囲「SL*2体」に変更する。メインプロセス終了まで持続する								
フォビドゥンカース	★	3	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果 :魔法ダメに+30する。ただしそのメインプロセスにHPダメージを与えれなかった場合、メインプロセス終了時に[15]のHPロスをうける。								
マジックゲイザー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃ダメージに+1D								
ソウルブレイカー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： <デイメア>のダメージに+[SL*3]する								
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大MP】に+CLする								
トレーニング「知力」	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 該当の能力基本値に+3								
トレーニング「感知」	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 該当の能力基本値に+3								
トレーニング「精神」	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 該当の能力基本値に+3								
トレーニング「筋力」	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 該当の能力基本値に+3								

3D6+10 魔術判定
3D6+10+6 魔術判定(シャーマンスキル)

8D6+5+3 デイメア
8D6+5+3+30 デイメア+フォビドゥンカース
8D6+5+3+30+60 デイメア+フォビドゥンカース+リゼントメント

2D6+6 罠探知
2D6+3 罠解除
2D6+6 危険感知
2D6+10 敵識別
2D6+10 物品鑑定
2D6+3 命中判定
2D6+0 攻撃判定
2D6+4 回避判定
2D6+10 知力判定
2D6+4 敏捷判定
2D6+6 感知判定
2D6+3 器用判定
2D6+2 幸運判定
2D6+4 筋力判定
2D6+7 精神判定

キャラクター名
ゼノン

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「敏捷」	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	該当の能力基本値に+3							
効果：								
効果：								
効果：