

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	メイガス	Lv.1:		レベル	25
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	男
称号クラス				年齢	17
種族	ヒューリン			境遇	略奪
出自 (効果)	一般人			目標	約束

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	12	15	39	37	24	15
ボーナス	5	4	5	13	12	8	5
クラス修正	0	0	0	3	1	3	1
他修正				2	2	1	2
能力値	5	4	5	18	15	12	8

HP	145
MP	282
フェイト	9

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	鎖門勝利の召喚札			2					
左手	鎖門勝利の召喚札			2					
頭部									
胸部	ミスリルクロス					11	5		
補助	ブラックリング					11	3		
装身具	奥義書								
能力値			4	0	5	0	12	20	10
スキル	サクセション			1					
その他									
総計(右)			4	3					
総計(左)			4	3	5	22	20	20	10
総計(両)			4	5					m
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	15			15	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	15			15	+ 2 d
エネミー識別	18			18	+ 2 d
アイテム鑑定	18			18	+ 2 d
魔術判定	18			18	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
召喚札(筆記用具)	ファミリア: 感知
チョーク	ファミリア: 知力
野営道具	まんの素
あんまん(MPポーション)×3	召喚獣: エンロウガ(名馬)
カレーまん(HPポーション)×3	スクロール: メイジ共通(永続)
黄金の雪原まん(EXHPポーション)	ファミリア: 幸運
ミスター様子龍伝シャイニングカレーまん(EXMPポーション)	動物王の骨
熟成カレーまん×3	グレートMP
ピッツァまん×3	グレートHP×1(SALE)
バックパック	
ベルトポーチ	

現在重量: 32  
最大重量: 37

所持金: 175325 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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
マジシャンズマイト	5	-	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。								
コンセントレイト	1		パッシブ					
効果: 魔術判定の攻撃に+1 d								
サモン・ファープニル	1	9	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術		
効果: 対象に無属性魔法2 d + 5								
フォースプリンガー	5		パッシブ		自身			
効果: 無属性魔法のダメージに+ (SL x 4)								
リゼントメント	1							
効果:								
コンストリクション	1		効果参照		自身	自動		
効果: サモン系統のスキルの発動と同時に発動。範囲を単体にする代わりにコスト-2								
マジックフォージ	3	3	DR直前		自身	自動	シーン1	
効果: 魔法攻撃のダメージの直前に (SL x 2) D								
ブラッドバクト	3		パッシブ		ジシン	自動		
効果: サモナーのコスト-SL								
アニマルバクト	1		マイナー		自身	シナリオ1		
効果: 範囲が視界に変わる								
ファミリア	3		アイテム					
効果: 使い魔をSL分獲得								
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に+1 d								
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20m	単体	感知	使い魔	
効果: SL+2 d) + CLのダメージ。判定は感知で								
ファミリアコンビネーション	1	9	メジャー		自身	自動		
効果: ファミリアアタックとそれ以外のメジャーを使用可能。								
ハイサモナー	1	3	マイナー		自身	自動		
効果: サモナーのスキルへのリアクションを-1 d。メインプロセス終了時								

現在重量: 32  
最大重量: 37  
所持金: 175325 預金・借金:

キャラクター名 鎖門勝

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
ダブルキャスト	2	1 5	メジャー		自身	自動	シナリオSL回	
効果:	取得してる「魔術」の「タイミング:メジャーアクション」のスキルを二つ使用する。同じスキルを使用してもよい。							
エソテリカ:サモナー	1		パッシブ		自身	自動		
効果:	選択したクラスのコスト-2。他のエソテリカは取得できない							
マジックサークル	3	4	マイナー			自動		
効果:	分類:魔術とサモナースキルのダイス効果(攻撃、回復、ダメージ増減)に+SLd							
アブソリュートフォース	1		パッシブ					
効果:	無属性魔法ダメージが1点でもあれば敵の行動値を-5。ラウンド終了							
フォージチャージ	1	10	クリンナップ				シナリオ1	
効果:	既に使用したマジックフォージの回数を+1							
ブーストフォース	3		マジックフォージ					
効果:	SL x 2 0以下のMPを消費し、消費したMP x 2点分のダメージを増加する							
ランニングセット	1	6	ムーブ					
効果:	このスキルと一緒にマイナーアクションを使用できる(マイナーでこれと共に使用したスキルを発動できない)							
クラッシュバリア	3	12	マイナー				シーンSL回	
効果:	魔法攻撃のダメージロールで対象の物理魔法防御は0になる。メインプロセス終了時まで							
ニゲイト	1		判定直後	3 0 m	単体	自動	シーン1	
効果:	対象の出したクリティカルを打ち消す。判定は通常通りダイスと補正の合計値で行う							
シフトエナジー	3		セット		自身		シーン1	
効果:	HPをSL x 1 0分ロスさせてその分MP回復							
コンバート	1		効果参照				シナリオ1	
効果:	HPダメージを受けた時使用できる。(戦闘不能時は発動できない) 受けたダメージ分MP回復する							
アンプリフィケーション	5		パッシブ					
効果:	魔法ダメージに+SL x 4する							
テリトリー	2		パッシブ					
効果:	射程の持つサモナースキルを+SL x 5 mする							
ファミリアサポート	1		パッシブ					
効果:	使い魔が二匹以上所持ならサモナースキルの命中に+ 1 d							
ガーディアン	1		DR直後	20m	単体	自動	使い魔所持:シーン	
効果:	CLx5のダメージ軽減を行う。その代わりに使い魔一つはそのセッション使用不可の状態になる							
	1							
効果:								
神域の魔術	1		パッシブ			自身		
効果:	マジックフォージの効果に自身の知力基本値が+される							
	○							
効果:	メモ							
エイミングフォージ	1	8	判定直前				シーンs	
効果:	魔術判定に+2d							
バリエーションマジック	2	12	効果参照				シーンs	
効果:	魔術と同時に使用。その効果に+5d							
サモン・フェンリル	1	8	メジャー					
効果:	2d無属性ダメージ「威圧」							
サモン・リヴァイアサン	1	8	メジャー					
効果:	2d無属性ダメージ「スリップ」							



