

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	Lv.1:	メイジ	レベル	12
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	セージ	性別	男
称号クラス				年齢	20代前半
種族	エルダナーン			境遇	紛失
出自(効果)	騎士			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	8	15	23	18	15	7
ボーナス	5	2	5	7	6	5	2
クラス修正	0	0	0	3	2	2	1
他修正							
能力値	5	2	5	10	8	7	3

HP	84
MP	125
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	アブソリュートスタッフ	至近	-1	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部	フレンドベレー					3			
胴部	ガードローブ					9	3	1	-1
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	大きな目								
能力値			2	0	5	0	7	13	10
スキル	サクセッション[護りの指輪 防御+1]					1			
その他						4	4		
総計(右)			1	8					
総計(左)					6	19	15	14	9
総計(両)									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	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	10	2	3	15	+ 3 d
アイテム鑑定	10	2	3	15	+ 3 d
魔術判定	10	2	1	13	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ 2 d

所持品	
理知の宝玉	MPポーション
使い魔【ファニス】	ハイMPポーション
小道具入れ	ハイMPポーション
ポーションホルダー	
ベルトポーチ	
異次元バッグ	
奥義書	ハイMPポーション
冒険者セット	ハイMPポーション
アークスタッフ	ハイMPポーション
HPポーション	蘇生薬
MPポーション	サファイア*2

現在重量: 28
 最大重量: 42
 所持金: 58243
 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	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。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップフェイズ	-	自身	自動		
効果: 指定エネミーのエネミー識別を行う。								
マジックオペレーション	1	5	マイナーアクション	-	自身	自動		
効果: メインプロセスで使用する魔法の属性を変更する								
ウォータースピア	1	6	Xジャ-アクション	20m	単体	魔術		
効果: 対象に魔法攻撃<水>[2D+5]。ダメージが1点以上通った場合は[放心]を与える								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 魔術判定に+1Dする								
アドバイス	1	-	判定の直前	20m	単体	自動	自分×	
効果: 対象が行う判定に+1Dする。1シナリオで(SL+1)回使用できる								
コンコードダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 「対象: 場面」「範囲: 視界」のエネミー識別を行う								
ウォーターマスター	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: <水>属性魔法攻撃のダメージを+[SL×4]する。								
サモン・リヴァイアサン	1	8	Xジャ-アクション	20m	範囲(選択)	魔術		
効果: 対象に魔法攻撃<無>[2D]ダメージ、ダメージが1点以上通った場合は[スリッパ]を与える								
サモン・アラクネ	5	9	ダメージロール直後	20m	範囲(選択)	自動		
効果: 対象のダメージ軽減を行う。対象がダメージを受ける直前に使用し、予定ダメージから-[(SL)D]する。								
ファミリア	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果: 使い魔の取得[SL]分所持可能。詳細はアイテム参照								
マジックブラスト	1	4	マイナーアクション	-	自身	自動		
効果: 対象: 単体の魔法を対象: 範囲(選択)に変更する								
リゼントメント	1	-	魔法攻撃前	-	自身	自動	1シナリオ回	
効果: 魔法攻撃と同時に使用し、ダメージに[CL×10]する								
エンチャントウェポン: 水	1	5	Xジャ-アクション	20m	単体	魔術		
効果: 対象の武器攻撃のダメージを【水】属性とする								

◆両親
 父はとある領地の騎士団所属、母は宮廷魔道士
 両親はともにエルダナーン
 父親は騎士であるかと戦闘を主にするのではなく後方支援に回ることが多かったらしい
 サブクラスがセージとかだったのだからってことにしとく
 母親は、騎士団のご意見番的な宮廷魔道士、水の魔法が得意だったってことにしとく
 母親も、サモナーの素質があった。魔術の才能は母親譲りということ
 父は、生まれてしばらくして死去
 その後は母の手で育てられた
 母一人を置いて冒険者となったが手紙は書いている

◆概要
 騎士からの魔術師へ転向したため曲がったことが嫌い
 依頼では、基本的に依頼人の利にかなうことするように心がける

◆使い魔設定
 ルールブックには特に記載されていないので、設定は考えるけど道具扱いとする

魔道士に呪いをかけられた恋人を使い魔として連れてくる
 名前はセラフィ 青いカラスくらい大きさの鳥
 恋人も魔道士だったのか、知力に関してのフォローを行う。でも言葉はわかりません
 恋人を元の姿に戻すための方法を知っている人を探すために騎士団を除隊し魔道士となる。

