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**	9
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エクスマキナ			**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	11	9	16	21	16	6	4
ボーナス	3	3	5	7	5	2	1
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	3	3	5	9	6	4	2

HP	62
MP	89
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									
能力値			3	0	5	0	4	11	8
スキル					2				
その他									
総計(右)			3	0	7	0	4	11	8 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	9	2		11	+ 2 d
アイテム鑑定	9	2		11	+ 2 d
魔術判定	9	9		18	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 11	所持金： 500	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
ソウルインストール	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 取得時に能力値をひとつ選択し、その能力値を使用した判定の達成値に+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。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果： 魔術判定＋１Ｄ								
ファイアボルト	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	1	
効果： [2d+10]の火属性ダメージ								
ファイアロード	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果： 魔法攻撃に+[SL*4]DM								
ファミリア	2	-	アイテム	-	自身	-	3	
効果： ファミリアをSL個取得								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-	3	
効果： 知力判定達成値＋SL*2								
ファインドアウト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 隠密状態の敵の存在に気づける。感知判定で勝利したら相手に放心を与える								
猛毒	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 毒を与えたキャラのすべての判定に-1D								
ラーニング：ジャッジメント	1	-	戦闘前	-	場面（選択）	自動	1	
効果： 自分以外の行動値＋２								
サモン：ヨルムンガンド	1	8	メジャー	20m	範囲（選択）	魔術判定	1	
効果： 無属性２ｄの魔法DM、通ったら毒（1）								
追尾魔法	1	3	マイナー	-	自身	自動	1	
効果： 魔法攻撃に対しリアクション-1d								
邪神の力	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果： 判定後に使用。クリティカルにする								
逃走	1	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果： 即座にシーンから退場できる								
死の咆哮	1	20m	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	単体	精神	1	
効果： 精神対抗。勝利で（１）のバステを与える								

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
苦痛耐性	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功		
効果：戦闘不能を回復、シーン1回								
イフリート・シマー	1							
効果：炎魔法DM通ればラウンドメジャー-1d								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								