キャラクター名
アーニャ＝ブランジーノ

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	3
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	21
種族	エルダナーン			**境遇**	義理の親
出自（効果）	犯罪組織			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	8	9	17	7	14	7
ボーナス	3	2	3	5	2	4	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	2	3	7	4	5	3

HP	36
MP	55
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	素手	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	メイジローブ					3			
補助	マント					1			
装身具	グリモア								
能力値			2	0	3	0	5	7	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	0	3	6	5	7	8 m
総計(左)									
総計(両)									
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
MPポーション	
ハイHPポーション	
ハイHPポーション	
冒険者セット	

現在重量： 8		
最大重量： 9	所持金： 220	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	3	-	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。								
エフィシエント	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 魔術の効果に+[SL×2]する。すごい。								
エンサイクロペディア	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： エネミー識別ができる。すごい。								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 魔術判定+1D、ダメージ2D+5[風属性]。すごい。								
エアリアルセイバー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔法ダメージ+[SL×4][風属性]。すごい。								
リゼントメント	1	-	魔攻時	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果： 攻撃対象を単体に、ダメージ+[CL×10] すごくつよい。								
マジックフォージ	2	3	DL直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果： ダメージ+[(SL×2)D]。すごい。								
ウィークポイント	1	8	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	20m	SL体	知力		
効果： ｴﾈﾐｰ識別に成功した相手のﾘｱｸｼｮﾝに-1d								
マジックブラスト	1	3	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動成功		
効果： 単体の魔法をSL2体に変更								
マジックオペレーション	1	5	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法ダメージの属性を変更できる								
モンスターロア	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別に+1D								
ストリートワイズ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 情報収集を幸運で行う。幸運に+1D								
効果：								
効果：								

エルダナーンにしては過激な性格で、かなり思い切りの良い(良すぎる)ところがある。
また、引きこもり期間が長く頭が良い割には一般的なことを知らなかったりする。
人が当たり前に生きていれば学ぶはずだったことをガン無視して自らの興味の赴くままに知りたいことを学んでいったせいで知識の偏りは大きい。

エルダナーンの平均身長より多少低めで、髪は肩で切りそろえている。
ちなみに名前はアーニャというファーストネームしか覚えておらず、ブランジーノという姓は数年前少しの間行動を共にしたとあるメイジからもらったものだ。

また、過去に関しては多くを語らず、両親の話も聞かれれば「昔亡くなったわ」とだけ話す。聞かれなければ自分からは何も語らない。
世界をこの目で見たい、世の中を知りたいという好奇心の元、旅を始める。また、その旅の中で、いつか昔の仲間と会うのを夢見ているが、彼らには彼らの、自分には自分の旅があるという考えのためか彼らを捜すというつもりはないらしい。

四歳のころに焼き払われた村で独り生き残り魔女に拾われる。
しばらく魔女のもとで他の孤児たちと共に施設で暮らし勉強に没頭する。
どんどん増える子供たちや外には決して出てはいけないという規則、勝手にいたずらで出て行った者たちが帰ってこなかったことなどに違和感を覚えながらも生活するが、それでも幼いころに自らを拾ってくれた魔女を疑うことは出来なかった。しかし10歳で魔女に村を焼く仕事を命じられる。