キャラクター名: レイム

プレイヤー名:

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	2
サポートクラス	カンナギ	**Lv.1:**	カンナギ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	義理の親
出自（効果）	神官			**目標**	金銭

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	9	8	12	10	13	9
ボーナス	3	3	2	4	3	4	3
クラス修正	0	0	0	1	2	2	1
他修正							
能力値	3	3	2	5	5	6	4

HP	33
MP	48
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	玉串	至近	-1	3	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	和装		0	0	0	2	0	0	0
補助									
装身具									
能力値			3	0	2	0	6	7	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	3					
総計(左)			3	0	2	2	6	7	8
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ベルトポーチ	
MPポーション	

現在重量： 6		
最大重量： 11	所持金： 1415	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	2	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	魔法攻撃のダメージに+[SLd]							
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	風属性の魔法攻撃。ダメージ[2d+5]。魔術判定に+1d							
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							
クリエイトチャーム	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	1/1S	
効果：	CL*300G以下の呪符アイテム取得。売却不可、シナリオ終了時に失われる							
チャームマスタリー	2	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	自分が使用するHP・MP回復、ダメージ増加・軽減を行う[種別：呪符]のアイテムの効果に+[SL*2]。効果をダイスで求めるアイテム限定							
マジックブラスト	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	「対象：単体」の魔術を「対象：範囲（選択）」に変更							
モンスターロア	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	エネミー識別判定+1d							
ミュトスノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	神話や伝説に関する知識の知力判定に+1d							
インテンション	1	-	パッシヴ	-	自身	-	《パイタリティ》と同時使用不可	
効果：	最大MPに+CL							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

ダイワの隅っこにある小さな神社の拾われっ子。
てきとーに巫女修行したりだらだらしたりな日常を送っていたが
あるとき色々あって神社が爆発。
再建する金などあろうはずも無く困り果てたところで西方の冒険譚の話を聞き
「それってガッツリ稼げるんじゃない！？」と思い立ち海路（密航）で西へと旅立つ。
基本スタイルはけせらせら。