

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	7
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	女
称号クラス				年齢	19
種族	ヒューリン			境遇	出世
出自 (効果)	傭兵			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	12	15	15	16	6
ボーナス	3	3	4	5	5	5	2
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0
他修正							
能力値	3	4	5	7	6	6	2

HP	53
MP	91
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	アークスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	オリハルコンの髪飾り						3		
胴部	メイジローブ					3			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	奥義書								
能力値			4	0	5	0	6	11	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	2					
総計(左)					6	5	10	11	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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 3 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7		4	11	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量: 16
 最大重量: 18
 所持金: 11617
 預金・借金:

所持品	
冒険者セット	
	ハイMPポーション
ポーションホルダー	
HPポーション	
MPポーション	
ハイMPポーション	
ハイMPポーション	
仮面	
ダイヤモンド	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果:	タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3							
マジシャンズマイト	4	-	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。							
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	猫族、作成時に敏捷基本値に+3							
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							
アースバレット	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	[2d+5]〈地〉属性魔法ダメージを与える。その対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[スリッパ]付与							
ランドフィッシャー	1	4	マイナー	-	自身	-		
効果:	〈地〉属性の魔法ダメージに+[SL×2]。HPダメージを与えた場合、[スタン]付与。							
ソアスポット	2	3	DR直後	-	自身	自動成功	ラウンド1	
効果:	ダメージロールのダイスのうち[SL×2]個以下の任意の数のダイスを振り直す							
アースブレイカー	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	〈地〉属性の魔法攻撃のダメージに+[SL×4]							
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果:	「タイミング:メジャー」「対象:単体」の「分類:魔術」を「対象:範囲([《マジックブラスト》のSL×2]体)」に変更。							
リゼントメント	1	-	魔法攻撃と同時	-	自身	自動成功	マイグ、シリオ	
効果:	魔法攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメージに+[CL×10]。							
マジックフォージ	2	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1	
効果:	魔法攻撃のDR直前に使用。ダメージに+[(SL×2)D]。							
ホーミングヒット	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果:	命中判定の直前に使用。その攻撃に対するリアクション判定が必ず失敗になる。							
エンチャントウェポン〈水〉	1	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	対象が行なう武器攻撃のダメージを、〈水〉属性の魔法ダメージに変更。シーン終了まで。							
フライト	1	4	メジャー	至近	単体	魔術		
効果:	対象を飛行状態にし、【移動力】に+[SL×5]。シーン終了まで持続。マイナーで解除可。							
ダイアナザーデイ	1	-	セット	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果:	[HP]を[CL×10]点回復し、バッドステータスをすべて回復							

ヴァーナの猫族とのハーフ

両親は冒険者あがりの傭兵。物心ついたころから家には数々の武器が飾られ、レメディはそれを玩具代わりにして育った。父は炎の術を教え、母は癒やしの術を教えた。彼女の初陣は成人と同時。

初陣で敵の奇襲を受けるも撃退し、一人前と認められる。それからしばらく傭兵として生活する。一部隊を任せられるようになるが、部下の裏切りにより部隊は壊滅。依頼元より元部下の始末を命じられ、情報を得るために冒険者となる。

