キャラクター名
ティナ=フレアグラム

プレイヤー名

メインクラス	メイガス	**Lv.1:**		**レベル**	33
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	18
種族	ヒューリン			**境遇**	夢
出自（効果）	魔術研究者			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	12	11	47	42	42	12
ボーナス	4	4	3	15	14	14	4
クラス修正	0	0	0	4	3	0	1
他修正		1		1			
能力値	4	5	3	20	17	14	5

HP	204
MP	425
フェイト	22

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	御伽の剣			10				-4	
左手									
頭部	アミュレットハット				-1	4			-3
胴部	バニッシュローブ				-1	6	-5		
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	怪しい調合書								
能力値			5	0	3	0	14	20	9
スキル									
その他									
総計(右)			5	10	2	12	10	16	6 m
総計(左)			5	0					
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	17			17	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	17			17	+ 2 d
エネミー識別	20	6		26	+ 4 d
アイテム鑑定	20			20	+ 2 d
魔術判定	20	9	5	34	+ 5 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	5			5	+ d

所持品	
雪兎	

現在重量：	0		
最大重量：	24	所持金： -61500	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	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。								
ウォーターマスター	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： 水属性のダメージに+（SL×4）								
フレイムロード	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： 炎属性のダメージに+（SL×4）								
コンセントレイション	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に＋１ｄ								
エフィシエント	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： ダイスで効果を求める分類魔術に＋（SL×２）								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 知力の達成値に＋（SL×２）								
マイスター：魔術	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に＋１ｄ								
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ１回	
効果： ダメージに＋（SL×２）D								
リゼントメント	1	-	魔法攻撃時	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： ダメージに+（CL×10）								
～～～CL１０～～～	★							
効果：								
ｱﾝﾌﾟﾘﾌｨｹｲｼｮﾝ	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果： ダメージに+（CL×4）								
コンデンス	5	14	メジャー	-	自身	魔術判定		
効果： ダメージに＋「ＳＬｘ５」・シーン持続。クリティカルコスト０								
ブーストフォース	3	-	ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ	-	自身	自動成功		
効果： 「SL×20」点以下の任意のMPを消費する。消費したMP１点につき＋２ダメージ。								
アグレッシブマジック	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ダメージに＋（SL×３）								

初期スキル
ウォーター１＆フレイム１
ホーミングヒット＆インプロージョン

父の仮説である「炎と水の融合爆発魔法」を完成させるため、魔術師として修行の旅に出る。基本的に一日一時間は最低でも魔術の練習を行っている。尚、基本的に早朝に練習を行っているが、気が向いた時は時間に関係なく練習、研究を行う。更には寝る時間を惜しんで行うことも。

得意な属性は水。炎も扱っているが、水属性程は上手く扱えない。小さい頃から水魔法は使えていた。その頃は炎が怖く、いいイメージを持っていなかった(破壊的なイメージ)こともあり、ほぼ扱えていなかった。本人は気付いていないが、今も無意識な恐れが残っているため、それが苦手意識に繋がっている。

旅の道中で氷炎爆発魔法の理論を完成させる。しかし、それには余りにもティナ自身の能力が足りず、発動することが出来ない。暫く苦悩させられることになる。

あまり感情は表に出さないタイプ。口調はよく区切り、ぼそぼそとした喋り方。詠唱時は比較的元気に声を出す。旅路では修行やら研究やらに没頭し続けていた訳ではなく、たまに絵を描いたり料理を楽しんだりと、割と自由気ままにしていたが、同時に寂しさを感じることもあり、心の中では誰かに甘えたい、という想いがあったりする。

氷炎魔法を扱える能力のない自らを鍛えるべくそのまま旅を続け、その道中で「ノルンの町」の話を聞く。人が集まっているその町でなら上手く扱えるようになるキッカケがあるかもしれない……と考え、ノルンの町へと向かう。

寝るのが遅いせいか、寝ている時間がだんだん長くなっている。
錬金術にも興味を持ち出したようだ。

キャラクター名
ティナ=フレアグラム

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
バリアントマジック	1	12	効果参照	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL回	
効果：ダイスで効果を求める分類魔術に＋５D。								
ニゲイト	1	-	判定直後	30m	単体	自動成功	ｼｰﾝ１回	
効果：クリティカルを打ち消す。出目はそのまま。								
	1							
効果：								
＊＊称号クラス＊＊	1							
効果：								
マジックハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔術判定に＋１D								
ウィークネス	5	10	DR直前	-	自身	自動成功		
効果：その攻撃でダメージを与えた場合、攻撃対象の物防魔防に-（SL×５）。ラウンド終了まで持続する								
エフェクトエクステンド	2	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：「ラウンド終了まで持続」のスキルを「シーン終了まで持続」に変更する								
	1							
効果：								
～～～CL２０～～～	1							
効果：								
神域の魔術	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：マジックフォージの効果に＋【知力基本値】する。さらにスキル、アイテムによるダメージ軽減は無効となる。								
大いなる怒り	1	-	命中直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ１回	
効果：魔法攻撃の命中判定の直前に使用する。ダメージに＋「CL×５」する								
死に至る呪い	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ１回	
効果：魔法攻撃を「対象：場面」「射程：視界」に変更する。モブエネミーは戦闘不能、あるいは死亡させることができる。								
完全なる呪い：毒	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :魔法攻撃で１点でもダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを「強度４」で与える。なお、スキル、アイテムで回復することはできない。								
魔術焦点具	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔術判定に＋SL、魔法ダメージに＋SL×５								
繋がる世界	1	5	効果参照	30m	単体	自動成功		
効果：対象のスキル、パワーのコストを代わりに消費できる。								
ブラッドスペル	5	-	DR直前	-	自身	自動成功		
効果：SL×５点のHPを消費。消費した点分のダメージ増加を行う。								
トリビアリスト	1	6	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：その判定を知力判定で代用する。								
三重並列詠唱	1	-	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：フェイト３点消費。メジャーアクションの魔術を３回行う。								
インプロージョン	1	8	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：命中判定がクリティカルしたとき、攻撃対象の防御を０としてダメージを与える。								
ホーミングヒット	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ１回	
効果：命中判定前に使用。対象はリアクション不可になる。								
	1							
効果：								
お亡くなりになったスキル	1							
効果：								

キャラクター名
ティナ=フレアグラム

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
アドバイス	1	-	判定直前	20m	単体	自動成功	SL+1回	
効果：対象の判定に+1d								
博識な父の娘	1							
効果：エネミー識別＋１Ｄ								
研究熱心	1							
効果：知力＋１								
趣味・絵画	1							
効果：器用＋１								
マジックノウリッジ	1							
効果：魔術関連の知識判定＋１Ｄ								
モンスターロア	1							
効果：エネミー識別＋１Ｄ								
インテンション	1							
効果：ＭＰ＋ＣＬ								
エンラージリミット	1							
効果：携帯重量ｘ２								
イクイップリミット	1							
効果：装備重量＋５								
トレーニング　オール	1							
効果：全能力3基本値＋３								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
マジックスピナーⅠ	1		ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ		1点使用	フェイト	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：既に使用したマジックフォージの使用回数を１増やす。								
マジックスピナーⅡ	1		フリー		1点使用	フェイト		
効果：攻撃対象のリアクションにー１Ｄ。								
マジックスピナーⅢ	1		パッシブ					
効果：フェイトを使用してDR増加をするとき、Ｆ１点につき、＋１Ｄではなく＋２Ｄする。								
スペシャリストⅠ：火	1		戦闘前		1点使用	フェイト		
効果：選択した魔術のダメージに＋１Ｄ。シーン持続。								
スペシャリストⅡ	1		効果参照		1点使用	フェイト		
効果：スペシャリストⅠの効果に「命中判定に＋１Ｄ」を追加する。								
スペシャリストⅢ	1		効果参照		1点消費	フェイト	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：魔術スキルと共に使用。「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更する。								