キャラクター名
柳 風莉真

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	12
サポートクラス	ハッカー	**Lv.1:**	ハッカー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17
種族	アーシアン			**境遇**	妖魔
出自（効果）	現実逃避（任意）			**目標**	祝福

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	9	9	26	23	18	8
ボーナス	2	3	3	8	7	6	2
クラス修正	0	0	0	3	3	1	1
他修正				1		1	
能力値	2	3	3	12	10	8	3

HP	77
MP	138
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	封精魔杖・風	至近	-1	5	0	0	0	1	5
左手									
頭部	封精頭巾				0	3	0		0
胴部	封精長衣				0	5	2		0
補助	ニーヴンズグローブ				0	5	1	4	0
装身具	UMDブレスリング								
能力値			3	0	3	0	8	13	7
スキル	テクノロジーマジック							-2	
その他	Aスマートフォン							-1	
総計(右)			2	5	3	13	11	15	12 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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	12		1	13	+ 2 d
アイテム鑑定	12		1	13	+ 2 d
魔術判定	12		3	15	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	万能薬×0
異次元バッグ	保湿瓶
-	-
ポーションホルダー	-
HPポーション×1	ヘビーホース
栄養ドリンク×2	アクアビット×12
ハイMPポーション×1	偽物の魔術書
ハイMPポーション×1	-
MPポーション×9	小道具入れ
MPポーション×0	Aスマートフォン
毒消し×0	フラッシュライト

現在重量： 12		
最大重量： 20	所持金： 134	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
アーシアン：召喚	★	-	効果参照/ﾒｲｷﾝｸﾞ	-	自身	自動成功	1	
効果： ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
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： 対象に魔法攻撃を行う。その魔法攻撃の魔術判定に+1D、ダメージは[2D+5]（〈風〉属性の魔法ダメージ)となる。								
フライト	1	4	メジャー	至近	単体	魔術判定		
効果 :対象を飛行状態にし、【移動力】に+[SL×5]mする。この効果は対象がマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
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：メジャーアクション」「対象：単体」の「分類：魔術」の「対象：単体」を「対象：範囲（「SL×2」体）」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
メタモルフォーゼ	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	アーシアン	
効果： 魔術判定の達成値に+[SL+1]し、魔法攻撃のダメージに+2する。この効果はシーン終了まで持続する。								
マジックフォージ	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その魔法攻撃のダメージに+[(SL×2)D]する。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ﾒｲｼﾞ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CL×10]する。								
エアリアルセイバー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 〈風〉属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
マジシャンズマイト	5		パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔法攻撃のダメージに+（SL）Dする。								
テクノロジーマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果： 魔法攻撃のダメージに+5、【行動値】に-2する。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に+1Dする。								
-	1							
効果：								
コンパイル：ブースト	5	1	DR直前	20m	単体	自動成功		
効果 :対象が魔術の効果を受けている時に使用可能。対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+（SL）Dする。このスキルの効果によって増えたダイスはあなたが振る。《オプティマイズ》、〈UMDブレスリング〉適用								
マジックデバイス	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 「種別：ＵＭＤ」のアイテムをSL個取得する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。								
プログラムマジック	1	4	マイナー	-	自身	自動成功	UMD装備	
効果： ダメージ増加を行う。魔法攻撃のダメージに+【知力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								

CL1：エアリアルスラッシュ1、フライト1、マジックブラスト1、マジックデバイス1、プログラムマジック1
CL2：マジックブラスト2、エアリアルセイバー1、マジックフォージ1
CL3：メタモルフォーゼ1、エアリアルセイバー2、リゼントメント1
CL4：マインドセキュリティ1、エアリアルセイバー3、オプティマイズ1
CL5：マジシャンズマイト1、エアリアルセイバー4、コンパイル：ブースト1
CL6：マジシャンズマイト2、エアリアルセイバー5、コンパイル：ブースト2
CL7：マジシャンズマイト3、テクノロジーマジック1、コンパイル：ブースト3
CL8：マジシャンズマイト4、ボイドパワー2、コンパイル：ブースト4
CL9：マジシャンズマイト5、コンパイル：ブースト5、コンセントレイション1
CL10：cc「メイジ→ウィザード」、テンペスト1、インクリーズデバイス1

人間性決定表　1D6
「1」……「一見[A]と思われているが割と[B]な面もある]
人間性内容表[A]　1D66
「55」……「ぼっち」
人間性内容表[B]　1D66
「56」……「芸術的（ドジっ子でも可）」
立場表　1D6
「5」……「その他」
その他表　1D66
「21」……「自宅警備員」
大切表　1D66

キャラクター名
柳 風莉真

プレイヤー名

所持品			
虹の輝き			
釣り竿			
チョーク×1			
-			
転移の呪符×２			
耐毒符×0			
-			
アクアビット×			
アクアビット×0			
ウィローの涙			
精霊符・風×			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マインドセキュリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	UMD装備	
効果：【知力】と【精神】に+1する。								
-	1							
効果：								
オプティマイズ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：プリプレイに取得しているスキル一つを選択する。選択したスキルの「コスト」に-2（最低1）する。「選択：コンパイル：ブースト」								
-	1							
効果：								
テンペスト	1	12	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：対象に魔法攻撃を行う。その魔法攻撃の魔術判定に+1D、ダメージは[2D+20]（〈風〉属性の魔法ダメージ)となる。								
インクリーズデバイス	1	12	セットアップ	20m	SL体	自動成功		
効果：対象にダメージ増加を行う。対象が行う攻撃のダメージに+【知力】する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
-	1							
効果：								
ボイドパワー	2	8	判定の直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：魔術攻撃を行う命中判定の直前に使用する。その攻撃では、対象の【魔法防御力】を0としてHPダメージを算出する。								
マジカルハーブ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：このスキルのSLが1なら３個MPポーション、2なら5個のMPポーションか、ハイMPポーション２個を取得する。								
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。								
スペシャリストⅠ〈風〉	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：取得する際に属性から一つ選択せよ。「選択：風」。フェイトを1点消費。選択した属性を持つ「分類：魔術」の魔法ダメージに+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
フィッシング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：シーン終了時に使用する。MP回復を行う。【ＭＰ】を[2D+(CL×2)]点回復する。使用が認められなかった場合、使用回数には数えない。								
スペシャリストⅡ	1	-	《スペシャリストⅠ》	-	自身	自動成功		
効果：《スペシャリストⅠ》と同時に使用する。フェイトを１点消費。《スペシャリストⅠ》の「効果」の「魔法攻撃にのダメージに+1Dする」を「魔法攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+1Dする」に変更する。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【最大MP】に+CLする。								
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術判定		
効果：自分の存在するエリアの明度を2、もしくは3に変更する。またフリーアクションを使用することで、再び明度を変更することも可能。ただし、元の明度（ほかのスキルやアイテムの効果を受ける前）よりも引く値に変更できない。この効果はシーン終了まで持続する。								
スペシャリストⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：フェイトを1点消費。《スペシャリストⅠ》で選択した属性の「分類：魔術」と同時に使用する。そのスキルを「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更する。								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【感知基本値】に+3。								
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【知力基本値】に+3。								
ホロコースト	1	8	ムーブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回、ウィザード	
効果：魔法攻撃を「対象：十字」「射程：４Sq」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
効果：								
効果：								
効果：								