

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	5
サポートクラス	シャーマン	Lv.1:	シャーマン	性別	女
称号クラス				年齢	14
種族	ヒューリン			境遇	親友
出自 (効果)	闘士			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	9	19	13	14	9
ボーナス	3	3	3	6	4	4	3
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	3	4	3	8	5	6	3

HP	46
MP	67
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	マジックスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	ローブ					2			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具									
能力値			4	0	3	0	6	8	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	2					
総計(左)					4	5	7	8	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	4			4	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 3 d
アイテム鑑定	8			8	+ 3 d
魔術判定	8		2	10	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量: 0
 最大重量: 9
 所持金: -137
 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	3	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃ダメージ+[SLd]								
コンセントレイション	○		パッシブ		自身			
効果: 魔術判定+1d								
ブーストマジック	○	5	マイナー		自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃ダメージ+感知								
デイメア	○	7	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 魔法貫通ダメージ2d+5								
シックネス	3	6	DR直前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果: 対象の行う攻撃に衰弱(SL)付与								
マジックフォージ	3	3	DR直前		自身	自動成功	1/ターン	
効果: 魔法攻撃+2SLd								
リゼントメント	○		魔法攻撃		自身	自動成功	1/リア	
効果: 単体に、魔法ダメ+10CL								
オプストラクション	○	3	マイナー		自身	自動成功		
効果: 魔法ダメを与えたらスリップ付与								
ピアシングペイン	○	15	DR直前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果: 武器ダメを貫通に変更								
ソウルブレイカー	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: デイメアのダメージ+3SL								
デイメア(パッシブ込み)	◇	7						
効果: 5d+13魔法貫通								
モンスターロア	1		パッシブ		自身			
効果: エネミー識別+1d								
アイデンティファイ	1		パッシブ		自身			
効果: アイテム鑑定+1d								
マジックスピナー1	1	フェイト1	インテリ		自身	自動成功	1/リア	
効果: マジックフォージの使用数回復								

デバフとバステを撃ちながらある程度の火力を備えるマジックユーザー。

わたしの両親は闘士と呼ばれる人だった。闘技場の喝采を受けて果敢に戦うそれは、わたしに憧れを覚えさせるには充分だった。……だけど、わたしの体は、ハッキリ言って強くない。だけど、諦めたくないわたしに1枚の号外が目に入る。<エトラの迷宮に貴方も挑戦！ 富と名誉を求めらば来たれ、冒険者！！> ……あ、これだ。思い立つと同時に準備を始める。彼女と二人なら、迷宮とやらもきっと何てことはない。目指すは世界有数の冒険者。行こう、ルーシー！

