

キャラクター名	プレイヤー名				
リズィー・ストークス					

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	7
サポートクラス	セージ	Lv.1:	メイジ	性別	♀
称号クラス				年齢	17歳
種族	アーシアン			境遇	天啓
出自 (効果)	引きこもり少女			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	9	8	17	18	18	8
ボーナス	2	3	2	5	6	6	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	2	3	2	7	8	7	3

HP	52
MP	93
フェイト	6

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	エレメントトーチ	至近	-2	9	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メディテーションマスク					2			
胸部	クロスアーマー					3			
補助	マナカラーリング:風					1			
装身具	奥義書								
能力値			3	0	2	0	7	10	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	9					
総計(左)					2	5	8	10	7
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	8		8	+ 2 d
トラップ解除	3		3	+ 2 d
危険感知	8		8	+ 2 d
エネミー識別	7	1D	7	+ 3 d
アイテム鑑定	7		7	+ 2 d
魔術判定	7	1D	7	+ 3 d
呪歌判定				+ d
鍊金術判定	3		3	+ d

現在重量 : 5

最大重量 : 10 所持金 : 4455 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	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果: DR直前に使用 +2D								
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。								
マジックフォージ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	シー1	
効果: 魔法攻撃SL×2D								
エアリアルセイバー	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 風魔法攻撃SL×4								
エアリアルスラッシュ	★	6	メジャー	-	自身	魔術判定		
効果: 魔術判定+1D 2D+5ダメ								
ブーストマジック	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: ダメージ+感知								
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: メジャーアクション範囲SL×2に変更								
コンセントレーション	★	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔術判定+1D								
オプティマイズ	★	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: プリプレイ時にスキル選択、選択したスキルの消費-2								
リセットメント	★	-	攻撃同時	-	自身	自動成功	汎1回	
効果: ダメージ+CL								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: セットアップで識別可								
★								
効果: 特定の花をアイテムとして使用できる								
コンコーダンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 視界内の敵全てを識別可能になる								
ブレイクアトリビュート	1	5	判定直前	-	自身	自動成功	汎SL回	
効果: 命中判定直前に使用 対抗属性とみなしてダメージ計算								
トレーニング:感知	1							
効果: 感知+3								

紹介: ロンドンでコンピューター系のセカンドスクールに通う女学生
趣味はゲームで休みの日は丸二日徹夜したりもする、お陰で友達もいない。
当人曰く「不確定要素が多い本物の人間よりもデジタルで構成された人間やエルフのような生物の方がよっぽど信頼できる」
好物はお菓子、特に日本製の物には目がない。
苦手な事は人前に出る事、あがり症ではないが単純に衆目に晒されるのを酷く嫌う。
天啓について
エリンディルに召喚される直前に見た夢、その夢に出てくる若い女性。
風の精霊を自称しているがそれを確かめる手段はない。
「キミは人助けの良さを知らないみたいだね、アタイが力を貸してあげるから、困ってる子を助けておいでよ」
…あたしは色々な人を手伝って、助けて、それでもあたしが困った時には皆助けてくれなかった。
課題を手伝ってあげたり、悪い事をした人が居たら一緒に謝ったり、かばったり…
色々な手助けをしたけど逆の立場になったら皆見て見ぬ振り、本当に人間って最低なのばっか。
あんな思いはしたくない。それだから極力人と接点を持たないようにしてるので、困ってる人がいたら見捨てられないから。
というか風精霊ってなんだ、まるでゲームじゃないか…。
そういう文句を言おうとしたらまた違う場所にいた。神殿…? それっぽい建物の前にいて
目の前には槍と盾を持ち、金属鎧を着こんだ金髪の少女がいた。どうやら行き倒れていたあたしを介抱してくれたらしい。
見ず知らずのあたしに凄く優しくしてくれて、この世界の事、冒険者の事、生き抜く術も教えてくれた。
…正直凄く嬉しかった、生まれて初めて人の親切を受けたから。魔法が使える事もあるで自分の事のように喜んでくれて。
こういうのも悪くないなって、少しだけ思った。

キャラクター名 _____
リズィー・ストークス

— 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
トレーニング:精神	1							
効果:	精神+3							
アニマルエンパシー	1							
効果:	動物、魔獣と会話可能							
モンスター・ロア	1							
効果:	エネミー識別+1D							
マジック・ノブリッジ	1							
効果:	魔術に対しての知力判定+1D							
ファーストエイド	1							
効果:	戦闘不能状態のキャラクターを復活させる、難易度器用で10							
インテンション	1							
効果:	MP+CL							
フェイス・グラソイン	1							
効果:	攻撃ダメージ+2 当人は信仰してるふり							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:	</td							