キャラクター名
キャリト・コリ・ラーミル

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	4
サポートクラス	メイジ	**Lv.1:**	メイジ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17
種族	フィルボル			**境遇**	略奪
出自（効果）	冒険者			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	9	13	13	9	18	9
ボーナス	4	3	4	4	3	6	3
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	4	4	4	6	4	8	3

HP	48
MP	61
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	ウオーハンマー	至近	-1	7	0	0	0	0	0
左手	エレメンタルシールド		0	0	0	3	0	0	0
頭部	ビレッタ					2			
胴部	ダルマティカ					6			
補助	ソリッドブーツ					3			
装身具	聖印								
能力値			4	0	4	0	8	8	9
スキル	ニンブル							3	
その他									
総計(右)			3	7	4	14	8	11	9 m
総計(左)			4	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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 3 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	
冒険者セット	
MPポーション×4	
バックパック	
毒消し×2	
HPポーション×2	
小道具入れ	
ポーションホルダー	
くさび×3	
小型ハンマー	
ランタン	

現在重量： 9		
最大重量： 19	所持金： 390	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**
ニンブル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に行動値+3								
プロテクション	2	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[2D]								
ヒール	★	4	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	□	
効果： 対象に〔4D+CL×3〕のHP回復								
レイズ	★	10	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	□	
効果： 対象が戦闘不能状態の時に使用可能。対象の戦闘不能を回復し、HPを〔2D〕とする。対象は行動済となる。								
マジシャンズマイト	2	□	パッシブ	□	自身	□	□	
効果： 魔法攻撃のダメージに+〔（SL）D〕（計算済）								
ファイアボルト	★	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	□	
効果： 対象に〔4D+10〕の火属性魔法攻撃								
ホーリーライト	★	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	ー	
効果： 対象に〔4D+12〕の貫通魔法攻撃、対象が「妖魔、魔獣、魔族」の何れかで1点以上のHPダメージを与えると〔威圧〕付与								
ビリーブ	3	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果： 貫通魔法攻撃のダメージに+〔SL×4〕								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	□	自身	自動成功	1/Sn	
効果： 『ヒール』を同時使用								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1D								
マジックブラスト	1	3	ムーブ	□	自身	自動成功	□	
効果： 「タイミング:MA」の魔法の対象を［SL×2］体に変更する								
トレーニング：知力	★	□	パッシブ	□	自身	□	□	
効果： 知力基本値に+3								
リムーブトラップ	★	□	パッシブ	□	自身	□	□	
効果： トラップ解除の判定に+1D								
トレーニング：敏捷	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果： 敏捷基本値に+3								
トレーニング：筋力	★	□	パッシブ	□	自身	□	□	
効果： 筋力基本値に+3								

冒険者のフィルボルの一家に生まれ、不自由なく育ってきた。学者になるのが夢だった。
しかし、13歳の時、家に妖魔が襲来。両親が応戦するも、母親が足に重傷を負い、家宝のメイスを奪われてしまう。
それからは冒険者を目指して父親と厳しい修行を行い、本来フィルボルには向かないメイジという職業に就いた。
両親の縁でそれなりに名前は知れているが、本人にその自覚はない
セレル・ヴィアン、ケット・シーのコンビに危機を救われたことがあり、深い感謝の意を抱いている。
性格は基本的にフィルボルらしく陽気。また、理知的。年頃の少女でもある、優しい性格。
小さい事を極度に弄られたり、器用貧乏などと言われると怒る。
妖魔に対しては一切の容赦はしない。ひたすら倒す事に全力を注ぐ。が、殺せるかと問われると…
彼氏は探してるようで探してないようで。

※追記
父の名前はクルーグ・ヴェン・ラーミル、
母の名前はアニル・レイ・ラーミル。

※経緯
セレルとケットでギルドを結成、セレルの提案でギルドマスターになる。
その後数日して神殿に立ち寄ると、1人のアーシアンの少年が佇んでいた。神官曰く、「アーシアンの魔法使い」ということだ。
興味を惹かれたキャリトはその場でスカウト。彼の高い実力に感服し、改めてギルドへの参入を依頼した。

キャラクター名
キャリト・コリ・ラーミル

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	★	−	パッシブ	−	自身	−	−	
効果：	精神基本値に+3							
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：								