

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	4
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	女
称号クラス				年齢	15歳
種族	フィルボル			境遇	大成功
出自(効果)	闘士			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	9	12	15	9	12	9
ボーナス	2	3	4	5	3	4	3
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0
他修正							
能力値	2	4	5	7	4	5	3

HP	40
MP	59
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			
胸部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具									
能力値			4	0	5	0	5	9	7
スキル								3	
その他									
総計(右)			3	2					
総計(左)					5	5	5	12	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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 3 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7		1	8	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	スタッフ
ベルトポーチ	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
HPポーション	
MPポーション×4	
<消費>	
MPポーション×2	
<売却>	

現在重量: 5
 最大重量: 15
 所持金: 2765
 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
ニンプル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
マジシャンズマイト	3	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd] (修正済)。								
アースバレット	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: <地>属性の魔法攻撃。ダメージ[3D+5]。1点でもダメージが通れば対象に[スリッパ]付与。								
コンセントレイト	1	-	パッシヴ	-	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: 魔法の「対象:単体」を「対象:範囲 (SL×2)」に変更								
マジックフォーゼ	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果: 魔法攻撃のダメージに+[(SL×2)D]する。								
エンハンススペル	4	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。メインプロセス終了まで持続								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 危険感知に+1D。								
トレーニング:知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 【知力基本値】に+3。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果: 「種別:ポーション」のアイテムを1個使用。								
スペシャリストI:地	1	1フェイト	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果: <地>属性攻撃の魔法攻撃のダメージに+1D。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

◎キャラ解説
 ・一人証は「あたし」。明るく自由奔放な性格。自分より強そうな人を見ると戦いたくなる。胸の大きさはA。
 ・両親が闘技場で戦う闘士だが、自身は前に出て戦う能力が劣っていた。
 ・ある試合でニンジャの戦士が使っていた魔術を真似してみた所、成功した事からメイジの闘士になる事にした。
 ・ある日父が「おまえのこれからの将来の為に学問を学べ」と言われたので冒険者学校の生徒になった。

◎レギュレーション
 ・初期作成
 ・ルルブ改訂版1,2,パーフェクトスキルガイド適用
 ・人数:5人まで
 ・内容:皆さんはグランフェルデン王国にある冒険者学校の生徒です。今回は初めての演技演習ということで遺跡探索に出てもらいます。
 ・制限:PC年齢15歳まで(PLは何歳でも可)