キャラクター名
エイジ・カオウ

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	27
種族	ヒューリン			**境遇**	没落
出自（効果）	秘密結社			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	9	12	20	15	19	6
ボーナス	3	3	4	6	5	6	2
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0
他修正							
能力値	3	4	5	8	6	7	2

HP	62
MP	107
フェイト	9

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	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	忍衣					8			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	奥義書			3					
能力値			4	0	5	0	7	11	8
スキル	エアリアルスラッシュ			5					
その他	エアリアルセイバー			8					
総計(右)			3	16	5	12	7	11	8 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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 3 d
魔術判定	8			8	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
冒険者セット	
HPポーション*3	
毒消し*2	
MPポーション*6	
ハイMPポーション	
筆記用具	
カチューシャ	

現在重量： 14		
最大重量： 17	所持金： 0	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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
エアリアルセイバー	2	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
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]。								
フォティテュード	1	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果： キャラクター作成時に【精神基本値】に+3する。								
マイスター:魔術判定	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： CL5以上で取得可能。取得したスキルの判定に+1D								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定+1D								
マーダースキル	4	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 攻撃の命中判定でCした場合、Cによるダメージロールへのダイス増加に加えて、さらにダメージに+[（SL+1）D]する。								
ハンドシンボル:爆	2	4	ムーブ	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 魔法攻撃の「対象:単体」を「対象:範囲（選択）」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。								
エキスパート	1	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： 「タイミング:メジャーアクション」の魔術判定に+1D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： 魔法攻撃を行う。魔術判定+1D、ダメージ【2D+5】（<風>属性の魔法ダメージ）C:ダイスロール増加								
ミラーアタック	1	-	判定の直後	-	自身	自動成功	-	
効果 :攻撃の命中判定の直後に使用する。フェイトを3点消費。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の出目を6に変更。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルになる。								
シークレットアーツ	2	5	判定の直後	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、3個以下の任意の数のダイスを振り直す。その結果、6の目のダイスが2個以下になれば、クリティカルになる。								
デスブロウ	3	5	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 攻撃の命中判定でCした時のDRの直前に使用可能。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[SL*10]する。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	メイジ、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]								
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【感知】判定での情報収集判定+1D								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定+1D								

・冒険者兼小説作家。
・ヒューリンとエルダナーンのハーフで、生まれつき瞳の色のせいで差別されてきた為、普段から見えないように目を細めるように癖がついている。
・普段から飄々として、つかみどころがない。胡散臭いことをよく指摘され、そういった言動をするたびに弟と妹に折檻されている。
・花王の中でも魔術師としての才能に富んでおり、幼少期にその技をあらかた叩き込まれている。その為、風属性の魔術が得意分野となっている。

【PC設定:詳細】
ダイウ群島国にかつて存在していた秘密結社”花王”に所属していたニンジャ。秘密結社が解体され追われる身となってからは弟と妹の3人で故郷を捨てて放浪生活を送っていた。現在は生活も落ち着いたこと、単純な好奇心から冒険者になり、その冒険を基として小説を書いている。所謂、冒険作家というものだ。

花王での苛烈な訓練や任務、混血による差別を経て、他者に対して一定の距離を取り壁を作るようにする性質を持つようになる。普段は繕う為に飄々として胡散臭い姿をしているが、その本質としては現実主義者で、身内以外へはあまり関心がない。
とは言っても、義に厚く面倒見が良いのも彼の本質であり、妹と弟、自分自身に実害が及ばない範囲であれば、他人に手を貸すこともある。その為、本人の性質に反して知り合いが多い。

【以下蛇足】
花王での訓練の中で培った暗殺技術と、元来得意分野であった風属性の精霊魔術を組み合わせた独自の技巧を操る。
風の魔術はカマイタチ、または一か所へ強風を吹かせ地面や壁に叩きつけるといったもので、一般的なものの範疇を超えない。ただ、エイジの本領は魔術自体ではなく魔術を相手の急所に的確に打ち込む技巧にこそあり、彼の魔術師としての才能とは魔力量ではなく、そのコントロールにある。また、彼の両目にある翡翠眼を使うことで、魔術自体を分身させる離れ技ができる。ただし、この力を使うのには運命を書き換える力を大きく消耗する為、あまり連発して使うことができない。

キャラクター名
エイジ・カオウ

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
マジックノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定+1D								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： アイテム鑑定の判定+1D								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値に+3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。《バイタリティ》と同時に取得できない。								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
ビジランテ	1							
効果：								
アイテムマスタリー	1							
効果：								
マジックアイ	1							
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：								