

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	1
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	20
種族	ヒューリン			境遇	傷病
出自 (効果)	王侯貴族			目標	金銭

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

HP	29
MP	36
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									
左手									
頭部									
胴部	ローブ					2			
補助	マント					1			
装身具	グリモア								
能力値			3	0	3	0	5	8	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	0					
総計(左)			3	0	3	3	5	8	8
総計(両)			3	0					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	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 3 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション	
MPポーション	
バックパック	
冒険者セット	

現在重量: 0
 最大重量: 14
 所持金: 50
 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	1	-	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。								
マジックブラスト	★	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: そのメインプロセスで使用するメジャーアクションの [対象: 単体] 魔術を [対象: 範囲 (選択)] に変更する。								
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: [風] 魔法。ダメージは [2D+5]。魔術判定に+1D。								
ウォータースピア	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果: [水] 魔法。ダメージは [2D+5]。1ダメージでも与えた場合「放心」。								
エンチャントウエポン「火」	★	5	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象の武器ダメージを「火」の魔法ダメージに変更								
ヒストリー	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 国や町の歴史、人物、過去の情報の「知力」判定に+1D。								
モンスターロア	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: エネミー識別の判定に+1D。計算済。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

魔法計算
 「エアリアルスラッシュ」
 「魔術判定3D+6→ダメージ3D+6 コスト6」
 「ウォータースピア」
 「魔術判定2D+6→ダメージ3D+6 放心 コスト6」
 放心
 「メジャーアクションの判定に-1D」

虚弱体質の魔術師。
 とある貴族の長女として生まれる。
 誇りある貴族としての英才教育を受けるが、ある日大病を患ってしまう。
 死ぬほどの苦しみに耐える彼女の目に映ったのは、彼女を想う家族の瞳ではなく、
 代々続いた家系の凋落をいかに防ぐかを算段する姿だった。
 財産の半分を失った結果、時折の発作で済む程度まで回復したが、
 両親は納得せず、次女へ家督を継がせることを決定する。
 家督に興味はなかったが、家族との繋がりが感じられなくなった彼女は、
 家を出て冒険者になる道を選ぶ。
 目的はないが、せめて自分に使った治療費くらいは返そうと。