キャラクター名: ランドルフ・グラスウェルズ

プレイヤー名:

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	モンク	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	師匠
出自（効果）	英雄			**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	10	8	19	8	18	6
ボーナス	5	3	2	6	2	6	2
クラス修正	1	0	0	2	1	2	0
他修正						2	
能力値	6	3	2	8	3	10	2

HP	53
MP	70
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									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			3	0	2	0	10	5	11
スキル									
その他									
総計(右)			3	0					
総計(左)			3	0	2	0	10	5	11
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 15	所持金： 500	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	★	-	P	-	-	-		
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								
マジシャンズマイト	3	-	P	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
ファイアボルト	1	6	Ma	20m	単体	魔術		
効果： 2d6+10ダメージ								
コンセントレイション	1	-	P	-	自身	-		
効果： 魔術判定+1d								
ワンツーブロウ	5	3	判定直前	-	自身	自動	格闘、Sn5	
効果： 白兵攻撃の命中+1d								
マインドアデプト	1	-	P	-	自身	-		
効果： 精神+2								
	★							
効果：								
ペネトレイトブロウ	1	6	Ma	武器	単体	命中	格闘	
効果： 物魔防無視攻撃								
トリプルブロウ	1	10	Ma	-	自身	自動		
効果： 白兵攻撃3回、単体＊								
コネクトアイ	1	4	S	-	自身	自動		
効果： 魔法攻撃ダメージと魔防に+3、3回まで重複、シーン継続								
ウィルパワー	1	6	Mi	-	自身	自動		
効果： 魔法攻撃のダメージ+精神、メインプロセス継続								
リゼントメント	1	-	効果	-	自身	自動	Sr1	
効果： 魔法攻撃と同時、ダメージ+SL×10								
プルガトリオ=コート	1	-	効果	-	自身	自動	Sn3	
効果：								
フェイス:セフィロス	1	-	P	-	自身	-		
効果： 知力精神基本値+1								
ホーム:グラスウェルズ	1	-	P	-	自身	-		
効果： 器用知力精神基本値+1								

元ピースメイカーにして神喚者たるグラスウェルズの女王エルミアと白竜王国最強の騎士リシャールの息子
隔絶した実力を持った両親に強い憧れを抱くが、両親から継いだ才能はどちらも中途半端で、母のように才気溢れる魔術師にも、父のように強き騎士にもなれないと感じている
どちらにもなりきれない中途半端な才能なら、双方を組み合わせる事で追い縋るしかない、と考え母から受け継いだ竜・魔法の力と父から学んだ護身術から独自の戦技を編み上げた

キャラクター名
ランドルフ・グラスウェルズ

プレイヤー名

所持品			