キャラクター名
水海

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**	子供
種族	フェアリー			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	隠密妖精			**目標**	金銭

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	6	5	12	15	13	12	8
ボーナス	2	1	4	5	4	4	2
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0
他修正							
能力値	2	2	5	7	5	5	2

HP	38
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	ノーフェイス						1		
胴部	メイジローブ					3			
補助									
装身具	グリモア								
能力値			2	0	5	0	5	10	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	2	5	3	6	10	7 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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 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			7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	
MPポーション×３	
毒消し	

現在重量： 9		
最大重量： 11	所持金： 7935	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**
フェイ：フェアリー	★	3	判定直後	20m	単体	自動成功	１R1回	
効果： リアクションの達成値－３＜飛行能力＞取得、風属性になる								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 魔術判定＋１Ｄ								
ウォーターマスター	5		パッシブ		自身	自動成功		
効果： 水の魔法攻撃のダメージ＋２０								
マリッドストリーム	1		パッシブ		自身	自動成功		
効果： 水属性の魔法ダメージで１点でも与えたら、対象はこのＲの回避判定－１Ｄ								
ウォータースピア	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： ２Ｄ＋５の水の魔法ダメージ。１点以上で「ＢＳ放心」								
リゼントメント	1		効果		自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 魔術攻撃するＭｚとともに宣言し、対象を「単体※」にする。魔術ダメージ＋（ＣＬ×１０）								
ハイドアウェイ	1	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果： 隠密になる、ただし敵とエンゲージしてる場合は隠密になれない								
コンシールアタック	3		パッシブ		自身	自動成功		
効果： 隠密時の命中に＋１Ｄ、ダメージに＋３Ｄ								
マジックブラスト	1	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果： メインの魔法攻撃を単体から範囲２にする								
フェイス：グランアイン	1		パッシブ		自身	自動成功		
効果： 与えるダメージ＋２								
カバートアクション	1		パッシブ		自身	自動成功	隠密	
効果： 命中判定＋１								
スペシャリスト Ｉ	1	F1	戦闘前					
効果： 使用時に属性を１つ選ぶ、１シーンの間、選んだ属性の魔術の魔法攻撃のダメージに＋１Ｄする								
ゴッデスブレス	1		パッシブ		自身			
効果： 魔法攻撃のダメージ＋２								
スペシャリスト II	1	F1	スキル		自身			
効果： ＜スペシャリスト Ｉ＞の効果を「１シーンの間、選んだ属性の魔術の魔法攻撃の命中判定とダメージに＋１Ｄする」に変更する								
効果：								

アースラン大陸生まれのフェアリー
だが風の魔法ではなく水の魔法を使え、性格もフェアリーらしいイタズラっぽさがなく冷静沈着でクール。
天涯孤独なアースラン大陸から渡来して現在は生きるために必要な金銭の為に冒険者をしている。

ＣＬ１フェイ：フェアリー・ウォーターマスター２・ウォータースピア・コンシールアタック２

伝承武具
帽子＋怪物（妖魔へのダメージ＋２）＋対軍武具＋飢餓＋打倒＝対軍の飢餓帽子

ウォータースピア：命中８（３D）　３０（２D）1点以上で放心＋このRの回避－１D
隠密時：命中＋１＋１D　ダメージ：＋２＋３D