

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	5
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヴァーナ			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	7	21	12	12	15	8
ボーナス	2	2	7	4	4	5	2
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0
他修正							
能力値	2	3	8	6	5	6	2

HP	44
MP	69
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	赤き斜陽の剣	至近	0	5	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	闇夜の帽子					2			
胸部	メイジローブ					3			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	高級忍具								
能力値			3	0	8	0	6	13	7
スキル									
その他									
総計(右)			3	5					
総計(左)			3	0	9	7	7	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	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	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6		1	7	+ 3 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	
ベルトポーチ	
毒消し×3	
MPポーション×3	
MPポーション	

現在重量: 5
 最大重量: 8
 所持金: 15
 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
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 魔術判定に+1 d								
エアリアルセイバー	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: このスキルは<風>属性の魔法ダメージにのみ効果がある。ダメージ+[SL×4]								
ディジニ・ブリーズ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: あなたが<風>属性の魔法ダメージで1点でもHPダメージを与えた場合、そのダメージを受けたキャラクターの【物理防御力】を-10(最低で0)する。この効果はラウンド終了時まで持続する。								
マジックブラスト	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: このスキルは「対象: 単体」の魔術にのみ効果がある。そのメインプロセスで使用する魔術を「対象: 範囲(選択)」に変更する。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	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*」にし、ダメージに+[CL×10]する。								
デスブロウ	1	9	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果: ダメージ+[SL×10]。クリティカルした攻撃のみに使用可能。								
バイオレントウィンド	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果: <風>属性の魔法攻撃を行なう。ダメージ[2d+5]。1点でもHPダメージを与えた場合、[ノックバック(2)]を与える。クリティカル: ダイス増加								
バーストブレイク	3	-	メジャー	20m	範囲(選択)	精神	シナリオ1回	
効果: 特殊攻撃を行なう。[2d+S L×10]の貫通ダメージ。この攻撃にはリアクションできない。クリティカル: ダイス増加								
ビックバン	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 《バーストブレイク》のダメージに+[CL×5]する。								
ホーミングヒット	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 攻撃の命中判定の直前に使用する。その命中判定の対象はリアクションを行なえない。								
インプロージョン	1	8	判定の直後	-	自身	自動成功		
効果: 魔術判定の直後に使用する。その魔術判定がクリティカルしていた場合、その魔術の対象の【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
	★							
効果:								
	★							
効果:								
マジカルハーブ	1	-	アイテム		自身	-		
効果: シナリオの開始時に、MPポーションを3個取得する。								

シナリオの開始時に、MPポーションを3個取得する。

