

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	3
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	♀
称号クラス				年齢	30
種族	エルダナーン			境遇	師匠
出自 (効果)	錬金術師			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	9	14	9	17	7
ボーナス	2	2	3	4	3	5	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正			1	1	1		
能力値	2	2	4	7	6	6	3

HP	34
MP	58
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	S3ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	S1ローブ					2			
補助									
装身具									
能力値			2	0	4	0	6	10	7
スキル	《フェイス：ダグデモア》							2	
その他									
総計(右)			2	3					
総計(左)			2	0	4	3	6	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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	2			2	+ d

所持品	
冒険者セット	└野菜
キャップライト	└野菜
ベルトポーチ	└野菜
バックパック	└野菜
小道具入れ	└野菜
└木彫りの人形	ポーションホルダー
└	└HPポーション
└	└MPポーション
└	└MPポーション
└	└MPポーション
ランチボックス	└毒消し

現在重量：	11	所持金：	423	預金・借金：	
最大重量：	14				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フォティテュード	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： キャラクター作成時に精神基本値に+3する。								
ウィンドバリア	★	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： 対象が射撃攻撃、「分類：魔術」に対する回避判定を行う直前に使用する。その回避の達成値に+5する。								
フィジカルエンチャント	3	5	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：使用する際に【筋力】【器用】【敏捷】から一つ選択。対象が行う、選択した能力値による判定の達成値に+[SL*2]する。シーン持続。								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： セットアップでエネミー識別を行う。								
トゥルースサイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別に成功した時、そのエネミーの【物理防御力】と【魔法防御力】の値も知ることができる。								
ナチュラルヒストリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定に+2Dする。								
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：「タイミング：メジャー」「対象：単体」の「分類：魔術」の「対象：単体」を「対象：範囲(《マジックブラスト》のSL*2体)」に変更する。メインプロセス持続。								
アースバレット	★	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：対象に魔法攻撃を行う。ダメージは[2D+5]の(地)属性ダメージとなる。また、その攻撃で対象で1点でもダメージを与えた場合、[スリッパ]を与える。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1Dする。								
アルケミーノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 錬金術に関する事柄について、知ってるかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定に+1Dする。								
フェイス：ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【行動値】に+2する。								
エンチャントウェポン：無	★	3	メジャー	至近	単体	魔術	-	
効果： 対象が行う武器攻撃のダメージを〈無〉属性魔法ダメージに変更する。シーン持続。								
効果：								
効果：								
効果：								

ポーション工房の一人娘。
 将来自分も家を継いでポーションを作るんだらうなと将来を漠然と見据えていたが、ある時占いで大きな偉業を成し遂げると言われた。それを真に受けた両親から半ば強制的に冒険者にさせられた。
 特に家業を継ぐことに執着もなくなあなあで過ごしていたため、冒険者として活動することも事態は特は何とも思っていない。
 冒険者に限らず仕事をするのはめんどくさいと思っており、積極的に動くとはしない。
 知識を蓄えるのが好きで日がな一日、本を読んで一生暮らしたいと考えている。

