

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	6
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	男
称号クラス				年齢	50
種族	エルダナーン			境遇	天涯孤独
出自(効果)	学者			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	8	9	23	7	15	14
ボーナス	3	2	3	7	2	5	4
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0
他修正							
能力値	3	3	4	9	3	6	4

HP	50
MP	82
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	スタッフ	至近	-1	2	0	1	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	メイジローブ					3			
補助									
装身具	タリスマン								
能力値			3	0	4	0	6	7	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	2					
総計(左)					4	6	6	7	8
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	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	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション	
筆記用具	
冒険者セット	
バックパック	
上等な衣服	
上等な衣服	
ジップロックの錠剤 (MPポーション)	
ベルトポーチ	
MPポーション	

現在重量: 13
 最大重量: 17
 所持金: 4984
 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
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に知力基本値+3								
マジシャンズマイト	3	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SL]Dする。								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20	単体	魔術判定		
効果: 魔術判定+1D。ダメージ[2D+5]<風>								
エアリアルセイバー	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 魔法攻撃ダメージ+[SL*4]								
エンハンススペル	4	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃ダメージ+[SL*4]								
シークレットアーツ	1	5	判定直後	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果: 命中判定で振ったダイスのうち、3個以下を振りなおす。6の目2個以上でクリティカル								
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。								
ソアスポット	1	3	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	ラウンド1回	
効果: ダメージロール直後に使用。[SL*2]個以下の任意のダイスを振りなおす。								
マーダースキル	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: クリティカの場合、ダメージ+[(SL+1)D]								
ハンドシンボル・爆	1	4	ムーブ	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果: 対象「範囲に変更」。メインプロセス終了まで。								
マジックフォージ	2	3	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果: 攻撃ダメージ[(SL*2)D]								
モンスターロア	1		パッシヴ		自身			
効果: エネミー識別判定+1D								
アイデンティファイ	1		パッシヴ		自身			
効果: アイテム鑑定判定+1D								
ファインドトラップ	1		パッシヴ		自身			
効果: トラップ探知+1D。探知失敗でトラップが発動しない。								
トレーニング:筋力	1		パッシヴ		自身			
効果: 筋力基本値に+3								

虚弱体質。
 熱いのは嫌、濡れるのも嫌、揺れると酔うしなんか嫌
 そんな彼に残された選択肢は、風魔法だけだった――

第二話
 ソアスポット
 マーダースキル
 ハンドシンボル・爆

