

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	男
称号クラス				年齢	17
種族	ヒューリン			境遇	略奪
出自(効果)	傭兵			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	9	16	12	9	9
ボーナス	3	3	3	5	4	3	3
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	3	3	7	6	4	4

HP	36
MP	50
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	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具	知識の書								
能力値			3	0	3	0	4	9	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	2					
総計(左)					3	5	4	9	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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	7	2	1	10	+ 3 d
アイテム鑑定	7	2	1	10	+ 2 d
魔術判定	7	2	1	10	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ 2 d

所持品	
冒険者セット	
HPP	
MPP	
バックパック	
冒険者セット	
ベルトポーチ	
MPP	
MPP	
MPP	

現在重量: 9
 最大重量: 16
 所持金: 715
 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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
マジシャンズマイト	2	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
エンサイクロペディア	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功		
効果: セットアップに魔物知識判定。行動済みにならない。								
ハイウィズダム	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 【知力】判定に+2								
ウォータースピア	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 水属性2d+5ダメ。HPダメ入ったら[放心]								
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 魔術判定+1d								
コンコードダンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 対象:場面(選択) 射程:視界 の全てを対象にエネミー識別を行える								
マジックブラスト	★	4	マイナー	-	自身	-		
効果: 対象:単体の魔法を対象:範囲(選択)に変更								
ファイアボルト	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 火属性2d+10ダメ。								
エンチャントウェポン	★	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:光・闇以外から属性を一つ選び、対象の武器に選んだ属性を付与する。属性が付与された武器が与えるダメージは魔法ダメージとなる。								
リゼントメント	★		効果参照		自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃と同時に使用。その魔法攻撃対象・単体に変更しダメージに+CL*10の修正を与える。								
モンスターロア	1		パッシヴ					
効果: エネミー識別+1d								
デストロイヤー	1		パッシヴ					
効果: 物品破壊+2d								
効果:								
効果:								
効果:								

・両親は傭兵団付きの軍師、知恵袋のような存在だった。
 ・傭兵団は妖魔に対抗するために職を求めてグランフェルデンを訪れた。
 ・子供の頃に女の子と仲良くなるがその子が実は妖魔で傭兵団の所まで連れて行ったら傭兵団の皆&両親を皆殺しにされる。
 ・両親が死力を振り絞ってその妖魔に一撃を与えて撤退させるがその後死亡。
 ・両親に守られていたので一命を取り留める。
 ・身寄りが無くなったが両親の魔術師としての知り合いの所に預けられる。
 ・魔術師としての勉強をある程度修め水の精霊の魔術を使うように。
 ・何時の日か自分の全てを奪った妖魔を殺すと誓っている。
 ・その手がかりを探るために冒険者となった。