

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	セージ	Lv.1:	セージ	性別	男
称号クラス				年齢	15
種族	フィルボル			境遇	略奪
出自(効果)	錬金術師			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	9	12	14	14	13	9
ボーナス	2	3	4	4	4	4	3
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	2	3	4	6	6	5	4

HP	45
MP	75
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	ハット					1			
胴部	メイジローブ					3			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具									
能力値			3	0	4	0	5	10	7
スキル	ニンブル							3	
その他									
総計(右)			2	2					
総計(左)					4	6	5	13	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	3			3	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 3 d
アイテム鑑定	6			6	+ 3 d
魔術判定	6			6	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
冒険者セット	
ベルトポーチ	
バックパック	
ポーションホルダー	
HPポーション×0	
MPポーション×5	
MPポーション×3	

現在重量: 11  
 最大重量: 13  
 所持金: 4649  
 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
ニンブル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
ウォータースピア	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: [2D+5]の<水>属性魔法攻撃。ダメージを与えた場合[放心]付与								
ウォーターマスター	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: <水>属性の魔法攻撃のダメージに+[SL*4]する								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔術判定に+1D								
アースバレット	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: [2D+5]の<地>属性魔法攻撃。ダメージを与えた場合[スリッパ]付与								
アースブレイカー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: <地>属性の魔法攻撃のダメージに+[SL*4]する								
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動		
効果: メジャー、単体魔術の対象を範囲 (SL×2) へ変更								
エンサイクロペディア	1	-	セット	-	自身	自動		
効果: エネミー識別可。行動済みにならない								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 「対象: 場面(選択)」の「射程: 視界」のすべての対象にエネミー識別を行える								
ハイウィズダム	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【知力】判定の達成値に+[SL×2]する								
スウィフティ	1	-	セット	-	自身	自動		
効果: 戦闘移動、あるいは離脱を行う								
アルケミーノウリッジ	○	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 錬金術に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする								
モンスターロア	○	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: エネミー識別の判定に+1Dする								
トラッキング	○	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1D								
アイデンティファイ	○	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: アイテム鑑定の判定に+1Dする								

▼略歴  
 錬金術士の家系に生まれた少年。過去は室内で錬金術の手伝い等をすることが多かったからか、フィルボルにしてはやや色白。現在は実家を飛び出し、金銭を稼ぐために冒険者となっている。

悪人ではないはずなのだが、「お金は裏切らない」、「お金があればなんとかなる」、「お金が一番」と何かにつけて金銭を第一に優先し、善意を示す人間に対して邪険に振る舞う守銭奴かつ性格の悪い素振りが目立つ。曰く「何をするにもまずお金、お金がなくなっちゃ始まらないのさ」とのこと。

この守銭奴ぶりは、過去に起こった出来事に起因する。

彼の家系は一部地域でそれなりに高名な錬金術士として有名で、割と裕福な暮らしを送っており、彼もそんな家系の人間であることを誇りに思っていたが、ある時とある弟子が両親の研究成果を持ち逃げしてしまったことで一変し、一気に家は没落してしまう。数年を経てどうにか立て直し、人並みの暮らしを取り戻すことは出来たものの、少年はこの頃には既に確信していた。「もう錬金術士はダメだね、ダメダメ。お金が全てなんだよ、お金は裏切らない、お金さえあれば…」と。結果、彼は家を飛び出し、冒険者となって金銭を稼ぐための旅に出るのだった。

錬金術士としての知識はそれなりに残っているが、力としてはあっさり捨て去り、メイジの魔法をぶっ放して戦うスタイルをとっている。

▼性格  
 基本的にお金をはじめとした対価を示さなければ動かない。守銭奴かつ冷たい一面が目立つ。実際、対価が全て、人は善意で動かない。と、かなり捻くれた考えを持ち、それが正しいと信じて疑っていない。一方で極々稀に、真っ当に対面することもある……かも、しれない……