

キャラクター名	プレイヤー名
バイス・ヴァイス・バイス (Vice・Wei・Vice)	

メインクラス	ソーサラー	Lv.1:	メイジ	レベル	12
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	セージ	性別	♂
称号クラス				年齢	27
種族	ヒューリン			境遇	紛失
出自 (効果)	魔術師			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	16	26	15	19	3
ボーナス	3	3	5	8	5	6	1
クラス修正	0	1	1	3	1	2	0
他修正			1	3	1		
能力値	3	4	7	14	7	8	1

HP	75
MP	144
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			3					
左手	手提げバッグ								
頭部	S3ハット					1			
胴部	S3ローブ					2			
補助	月光の腕輪						2		
装身具	理知の宝玉								
能力値			4	0	7	0	8	14	8
スキル									
その他	アイテム							1	15
総計(右)			4	3					
総計(左)			4	0	7	3	10	15	23
総計(両)			4	3					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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	14			14	+ 5 d
アイテム鑑定	14			14	+ 2 d
魔術判定	14			14	+ 5 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ 2 d

所持品	
ベルトポーチ	ポーションホルダー
異次元バック	▲HMPP×5
小道具入れ	HMPP×10
▲蝶の巻物	万能薬×1
▲ローブ	
▲火打石	耐毒符×1
▲エリソディル西方トラベルガイド	転移の呪符×1
▲虹の輝き	
野営道具	ランチボックス
キャップライト	▲野菜×5
	野菜×10

現在重量:	27	所持金:	17023	預金・借金:	
最大重量:	39				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果: タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
マジシャンズマイト	5	-	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。								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナ1	
効果: ダメージに+ [SL×10]								
アースバレット	1	6	メジャー	20	単体	魔術		
効果: 対象に魔術攻撃を行い、[2D6+5]の地属性魔法ダメージを与える。1点でもダメージが入った場合、BS[スリップ]を付与する								
アースプレイヤー	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 地属性魔法ダメージに+ [SL×4]								
マジックフォージ	1	3	DR直前	-	自身	自動	シーン1	
効果: ダメージダイスに+ [SL×2] D								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 魔術判定+1D								
	1							
効果:								
コンコーダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 「対象: 場面 (選択)」 「射程: 視界」の全ての対象にエネミー識別を行う								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果: エネミー識別をセットアップを行う								
クイックサーチ	1	5	セットアップ	-	自身	自動		
効果: 《エンサイクロペディア》と「タイミング: セットアップ」のスキルを一つ使用する								
ウィークポイント	1	8	セットアップ	-	SL体	知力		
効果: エネミー識別が成功した対象のリアクションを-1Dする。ラウンド継続								
ラーニング: ナチュラルヒストリー	1	-	効果参照	-	自身	-		
効果: ナチュラルヒストリーを取得。幸運基礎値-3								
	1							
効果:								
マーダースキル	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージに+ [SL+1] D追加する								

初期取得/メイジ: マイト・リゼ・アース セージ: エンサ・コンコー  
BS付与時現象あれこれ: スリップ/移動不能+全ての判定-1D 放心/メジャー・リアクション判定-1D スタン/リアクション-1D

「こちら「不良品の嘔み付き屋」や！不良品回収、日常雑務にペットの散歩、何でもござれや！ご新規さんなら今ならなんと20%オフやで！」  
「なあにが神殿じゃボケ！神様にお祈りしてこのぼんぼが膨れる思っとんのか！そんなんやったら、俺がこんなな気に立つるわけないやろが！！」  
「俺にはエグい嘔み癖があるさかい、あんま突っかん方が身のためやで」

聖都ディアスロンドの城壁市街地に住む青年。オッサン呼ばわりされるとと傷つくセンチメンタルな27歳。  
古びたアパートメントの二階で何でも屋「不良品の嘔み付き屋」を経営している。  
依頼人は純粋な善人から犯罪者までピンキリであり、その依頼内容も雑用から犯罪に繋がりがかねない違法スレスレまで多岐に渡る。  
エルクレストカレッジの元学徒であるからか、そのコネクションを伝えて魔術・呪術関連の依頼が舞い込むこともしばしば。  
当然ながら真つ当な仕事とは言えず、秩序を重んじる神殿や正義感の強い冒険者からは煙たがられている。  
尤も、依頼人と会って信用できれば依頼は受けるし、逆にあからさまな悪事や悪人であれば断わりもする。  
「グレーなだけで、ブラックじゃない」と本人が語る様に、依頼を受けたとしても状況や環境に応じて柔軟に対処を変えることさえる。  
依頼料は時間給で換算され、彼独自の手当ても加わるためギルドに依頼するよりも割高になる。本人はこれについても、ギルドに依頼した方が良心的とは言う。  
しかし、相手の事情を鑑みて依頼料をピンハネしたりすることも珍しくないため、手元に残るのはほんのわずかである。  
これも借金やら何やらに消えていくため、経営は常に火の車である。

戦闘においては、環境マナを利用せず、体内マナを利用する独自の魔法を使う。  
これはかつてエルクレストカレッジで肅清現象を研究していた際に「膨大な環境マナを肅清装置に利用した結果、マナの枯渇した地域において大竜巻や津波など

キャラクター名  
バイス・ヴァイス・バイス (Vice・Weið・Vice)

プレイヤー名

所持品

名馬

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ジェノサイダースキル	1	-	効果参照	-	自身	自動		
効果： 攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃で付与される全てのBSはスキルで回復できない								
シークレットアーツ	1	5	判定の直後	-	自身	自動	シナSL	
効果： 3個以下のダイスを選択して振りなおす								
ランドフィッシャー	1	4	マイナー	-	自身	-		
効果：地属性魔法ダメージを与える攻撃に有効。ダメージに+ [SL×2]。この攻撃で1点でもダメージを与えた場合、対象にBS[スタン]を付与する								
	1							
効果：								
ファストドロウ	1	6	ムーブ	-	自身	自動	シーン1	
効果： 単体魔術の対象を[SL+1]対に変更する								
ニゲイト	1	-	判定直後	30	単体	自動	シーン1	
効果： 対象がクリティカルをした場合、そのクリティカルを打ち消す								
ソウルスティール	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 対象にBS[放心]を付与した場合、対象のリアクションを-1Dさせる。この効果はBSが回復するまで有効となる								
デモンズウェブ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 対象にBS[スリップ]を付与した場合、あらゆる判定に-1D。この効果は対象がBSを回復するまで有効								
ブーストフォース	1	-	マジックフォース	-	自身	自動		
効果： [SL*20]点以下のMPを消費。ダメージ+消費したMP*2点								
	1							
効果：								
ヴェンガルドの小さな悪魔	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 魔術判定+1D								
	1							
効果：								
フェイ：ナイトメア	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 自身の攻撃で、1点でもダメージを与えた際に対象にBS[放心]を付与する								
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： エネミー識別に+2D								
マイスター：魔術判定	1	-	パッシヴ	-	自身	-	CL5↑	
効果： 魔術判定+1D								
マジックノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 魔術に関する【知力】判定時+1D								
モンスターロア	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： エネミー識別に+1D								
スペシャリストⅠ：地	1	Ft1	戦闘前	-	自身	自動		
効果： 魔術攻撃のダメージ+1D								
トレーニング：知力	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 知力基礎値+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 感知基礎値+3								
スペシャリストⅡ	1	Ft1	《スペシャリストⅠ》	-	自身	自動	CL4↑	
効果： 《スペシャリストⅠ》の効果に「さらに魔術判定+1D」を加える								
ベアアップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： スキルに対する【精神】判定+1D								

