キャラクター名
ライラ・ヴェルグ

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	13
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	かわいい女の子
称号クラス				**年齢**	15
種族	フィルボル			**境遇**	略奪
出自（効果）	一般人			**目標**	憧憬

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	10	17	21	8	28	11
ボーナス	3	3	5	7	2	9	3
クラス修正	0	0	0	3	3	1	1
他修正							
能力値	3	3	5	10	5	10	4

HP	84
MP	160
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	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	大地のローブ					5			
補助	マント					1			
装身具	精霊のオーブ								
能力値			3	0	5	0	10	10	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	6	5	8	10	10	8 m
総計(左)			3	0					
総計(両)									
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 4 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	
ベルトポーチ	

現在重量：	5		
最大重量：	16	所持金： 0	預金・借金： 0

スキル名	**SL**	**コスト**	**タイミング**	**射程**	**対象**	**判定**	**制限**	**メモ**
ラッキースター	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に幸運基本値+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。								
ベアアップ	1							
効果： 精神判定時+1d								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20	単体	魔術	1	
効果： 風属性ダメージ2d6+5、命中判定に+1d								
マジックブラスト	3	3	ムーブ		自身		3	
効果： 対象単体の魔術を範囲(選択)へ								
エンサイクロペディア	1		セットアップ					
効果： エネミー識別、この行動によって行動済みにはならない								
コンコーダンス	1		パッシブ					
効果： 識別を単体から視界全てとする								
マジックフォージ	3	3	ダメージロール直後		自身		3	
効果： 魔法攻撃のダメージロール+(SL×2)D								
エアリアルセイバー	5		パッシブ		自身		5	
効果： 風の魔法ダメージに+(SL×4)								
リゼントメント	1		効果参照		自身		1	
効果： 魔法攻撃を(対象:単体)に変更しダメージに+(CL×10)								
ファイアボルト	1	6	メジャー	20	単体		1	
効果： 単体火属性魔法、ダメージ(2D+10)								
モンスターロア	1		パッシブ		自身		1	
効果： 魔術に関する知識に関する知力判定に+1D								
×マジックコート	2		ダメージロール直後		自身		5	
効果： 魔法ダメージ-[SL×3]								
ディジニブリーズ	1		パッシブ		自身		1	
効果： 1点でも魔法ダメージを入れると対象の物理防御を-10する、ラウンド終了まで								
ファイアロード	3		パッシブ		自身		5	
効果： 火属性のダメージ+[SL×4]								

アイテム、経験点、所持金は別紙参照
名前はランダムジェネレーターマン

<<キャラ視点>>
ぐーてんもーげん！わたしライラ！普通の女の子！
ちょっとだけだけど、魔法が使えるんだ！

生まれも育ちも普通、なんでも普通な中で生きてきたけど、普通ってなんなんだろうね
そんな普通に未来を決められるくらいなら、冒険者になって自分の未来を自分で決めたいなって
それが私にとっての普通でありたいなって思うんだ

お父さんやお母さんには怒られちゃったけど、今は冒険者の道を頑張る…！初めて自分が目指した未来だから

なんて言って町から出てきたは良いけど、この先どうしよう
そう思いながら町の近くをウロウロとしていた時にノアさんに出逢いました！
同じフィルボルなのにあんなに大きな剣を振り回してて、その豪快な反面中身は穏やかで…なんだか凄いなぁって思っちゃって
気がついたらまた無理言って一緒に旅をさせて貰うことになっちゃってて…w

そんな冒険者生活ももうすぐ1年、この生活にも慣れてきたし、ノアさんとも仲良く慣れたかなって

キャラクター名
ライラ・ヴェルグ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エキスパート	1		マイナー		自身		1	
効果： メジャーの魔術判定に+1D								
エラプション	2	4	セットアップ		自身		3	
効果： 火のダメージに+[(SL)D]								
モンスターロア	1		パッシブ		自身		1	
効果： エネミー識別判定に+1D								
マジックスピナーⅠ	1	フ	イニシアチブ		自身		1	
効果： シナリオ中1回、マジックフォージの使用回数を1回増やす								
マジックスピナーⅡ	1	フ	フリー		自身		1	
効果： 自身の魔法攻撃の対象のリアクション-1D								
マジックスピナーⅢ	1	フ	パッシブ		自身		1	
効果： フェイトでダメージ増やす時1点につき2個								
マスターマジック	2		パッシブ		自身		5	
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL×5]								
デュアルエフェクト	3	10	効果参照		自身	自動成功	3	
効果： 命中判定終了後、好きな1Dを6に。6が2個以上でクリィティカル。シナリオSL回。								
テンペスト	1	12	メジャー	20	単体	魔術	1	
効果： 魔術判定に+1D、ダメージ[2D+20](風)								
ステルスフェイス	1		パッシブ		自身		1	
効果： 敵キャラとエンゲージしていても隠密状態になれる								
ビジランテ	1		パッシブ		自身		1	
効果： 隠密状態に関する対応ロール[感知]+1D								
インテンション	1		パッシブ		自身		1	
効果： 最大MP+CL								
イクイップリミット	1		パッシブ		自身		1	
効果： 重量制限+5								
チャージマジック	1		クリンナップ		自身		1	
効果： すでに使用したリゼントメントの使用回数を1増やす								
チートマジック	2		ムーブ		自身		3	
効果 :メジャーの魔術の範囲内から[SL+1]個以下のエンゲージを選択、対象をそのエンゲージにいる任意のキャラクターに変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
カウンタースペル	1		効果参照		視界	自動成功	1	
効果 :シナリオ1回。対象が[分類:魔術]の使用を宣言した時に使用する。そのスキルの効果は発動せず、持続もせずに即座に終了となる。対象のコストなどは消費する。								
トレーニング:精神	1		パ		自		1	
効果： 精神基本値+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								