

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	9
サポートクラス	チューシ	Lv.1:	ニンジャ	性別	男
称号クラス				年齢	17
種族	ヒューリン			境遇	義理の親
出自(効果)	冒険者			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	9	9	24	9	18	6
ボーナス	6	3	3	8	3	6	2
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	6	4	3	10	4	7	3

HP	71
MP	100
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	星界杖ベルグリム(白羽扇)		-2	4					
左手	地獄鍋					5		-1	
頭部	ハット					1			
胴部	麒麟の料理服					6	2		-2
補助	封精長靴					2			
装身具	封精韋編								
能力値			4	0	3	0	7	7	11
スキル									
その他									
総計(右)			2	4					
総計(左)			4	0	3	14	9	6	9
総計(両)			2	4					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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	10	2		12	+ 2 d
アイテム鑑定	10	2		12	+ 2 d
魔術判定	10		2	12	+ 5 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	調理用具
異次元バッグ	
小道具入れ	ポーションホルダー
▼ロープ	▼MPP*5
▼ランタン	HPP*2
▼虹の輝き	MPP*5
▼ベガスの薬草図鑑	毒消し*1
父さんが残した巻物	万能薬*1
母さんが残した手帳	
野営道具	ランチボックス
	▼ にく*2

現在重量:	30	所持金:	135	預金・借金:	
最大重量:	31				

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	3	-	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。								
ファイアロード	5		パッシヴ		自身			
効果: <火>魔法攻撃ダメージ+[SL*4]								
コンセントレイション	1		パッシヴ		自身			
効果: 魔術判定+1D								
イフリート・シマー	1		パッシヴ		自身			
効果: 火魔法ダメを1点でも与えたら対象の命中-1D。ラウンド持続								
マジックブラスト	2	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果: メジヤーの単体魔術の対象を[SL*2]体に変更								
フライト	1	(4-1)=3	メジヤー	至近	単体	魔術判定		
効果: 飛行状態にし【移動力】+SL*5m								
ファイアボルト	1	(6-1)=5	メジヤー	20m	単体	魔術判定		
効果: 魔術。[5D+41]<火>魔法ダメージ								
リゼントメント	1		効果参照		自身		1/シナリオ	
効果: 単体※に変更しダメージ+[CL*10]								
マジックフォージ	3	3	DR直前		自身	自動成功	1/シーン	
効果: 魔法攻撃のダメージ+[[SL]*2D]								
	1							
効果:								
ハンドシンボル:烈	1	(3-1)=2	ムーブ		自身	自動成功		
効果: 魔術判定+1D								
エンハンススペル	5	4	マイナー		自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージ+[SL*4]								
インプロージョン	1	(8-1)=7	効果参照		自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃の命中CT時魔法防御力無視								
	1							
効果:								

CL1 ハーフブラッド:イモータリティ ファイアロード2 コンセントレイション エンハンススペル2

《星界杖ベルグリム》
この装備は以下の効果を持つ。
効果1: このアイテムはフリー・フィライト以外は装備できない。この武器を装備している時、装備しているキャラクターのフェイトを+2する。
効果2: このアイテムを取得した時、またはプリプレイごとにこのキャラクターが装備可能な武器の一つを選択する。この武器は選択したアイテムと同名のアイテムとしても扱い、そのデータ、効果を得る。
効果3: 効果参照。魔術判定を行った時に使用できる。フェイトを2点消費し、その判定の出目ひとつを6に変更する。
→鉄人のおたまを適用

冒険者の両親をもつ少年。
父親は冒険者で世界を飛び回っていたが、母親と出会い、PC①が生まれてからは、両親ともにアークライトを離れることはなくなった。職業冒険者なので冒険に出ることはあり、そういう時は叔父夫婦に預けられていた。物ごころついてからは、自分も冒険に行きたいと言ったが、体力がついてこなかったのだ。そして10年前の【大漂流】の前に両親は行方不明となり、叔父夫婦の下で料理人見習いとして働いている。もっと自分に体力があれば。あるいは、それを捕うだけの何かがあれば、両親と一緒に旅できたのだろうか。

一方で、父親の話してくれる冒険の話は、いつも未知に溢れていて、ワクワクが止まらなかった。いつか自分も見に行くのだと思っていたのに、【大漂流】で世界は閉ざされてしまった。なんてことだろう。あんなに世界は広がったのに。

