

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	5
サポートクラス	アコライト	Lv.1:	アコライト	性別	男
称号クラス				年齢	21
種族	エルダナーン			境遇	大成功
出自 (効果)	学者			目標	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	8	23	14	10	7
ボーナス	2	2	2	7	4	3	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正							
能力値	2	3	2	9	5	5	2

HP	44
MP	63
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									
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	ローブ					2			
補助	水晶の指輪					1	1		-1
装身具	タリスマン								
能力値			3	0	2	0	5	7	7
スキル									
その他									
総計(右)			3	0					
総計(左)			3	0	2	5	6	7	6
総計(両)			3	0					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	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	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
毒消し	
ハイMPポーション	
万能薬	

現在重量: 2  
 最大重量: 7  
 所持金: 5360  
 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
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に知力基本値+3								
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功	5	
効果: 撃のダメージに+[SLd]する。魔法攻								
ファイアボルト 魔術〈火〉	1	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定	1	
効果: 対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは[2D+10] (〈火〉属性の魔法ダメージ)となる。クリティカル: ダイスロール増加 (火)の精霊の力によって、炎の弾を生み出し、投射する魔術である。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 魔術判定に+1Dする。集中力を高め、魔術の発動を成功させやすくするスキル。								
ブーストマジック	1	5	マイナーアクション	-	自身	自動成功	1	
効果: ダメージ増加を行なう。魔法攻撃のダメージに+ [感知]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。周囲の精霊の力をさらに集束することで、魔術の威力を高めるスキル。								
プロテクション	5	3	ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功	5	
効果: 対象にダメージ軽減を行なう。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに- [(SL) D]する。同じタイミングで複数の《プロテクション》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。光の盾で守る魔術。								
ヘイスト	4	3	セットアッププロセス	20m	単体	魔術判定	5	
効果: 対象に行動値増加を行なう。対象の【行動値】に+ [(SL) D]する。この効果はラウンド終了まで持続する。クリティカル: ダイスロール増加 対象の時間の進み方を速くし、素早く動くことを可能とする魔術。								
アイデンティファイ	1		パッシブ		自身		1	
効果: アイテム鑑定の判定に+1Dする。さまざまなアイテムについての知識を持っていることを表すスキル。								
インサイト	1		パッシブ		自身		1	
効果: はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、嘘をついている理由や隠している内容までは、この判定では分からない。								
マジックノウリッジ	1		パッシブ		自身		1	
効果: 魔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。								
ファーストエイド	1		メジャー	至近	単体	器用	1	
効果: 対象が戦闘不能のときに有効。難易度10の【器用】判定を行なう。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする。なお、対象は行動済みとなる。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

元火魔法の学者。  
 魔法の研究で新たな利用法を生み出し学会内で顕著な成功を取めた。しかし、研究に没頭している間に幼馴染の女の子を同僚の水魔法使いに寝取られて脳が破壊された。消えてしまった2人を探するため学者をやめ、冒険者へと鞍替えをした。良きライバルであった同僚と好きな女性の両方を失ったためかなり自棄になっており半ばギャングのような危険行動も起こしがち。睡眠障害も併発しお酒がないと寝られない。幼馴染を取り戻すと息巻いているがチョロくて脇が甘いため基本2人とはニアミスを繰り返しており再開は遠い未来になりそうである