

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	7
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	メイジ	性別	女
称号クラス				年齢	18-28?
種族	ドウアン			境遇	記憶喪失
出自(効果)	魔術師			目標	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	8	9	20	11	14	9
ボーナス	4	2	3	6	3	4	3
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0
他修正				1			
能力値	4	3	4	9	4	5	3

HP	56
MP	82
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	エレメントトーチ	至近	-2	9	0	0	0	0	0
左手									
頭部	マジカルハット					3			
胸部	黒のローブ					4			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	奥義書								
能力値			3	0	4	0	5	8	9
スキル									
その他									
総計(右)			1	9					
総計(左)					4	9	5	8	9
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 3 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9	1		10	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
霊水×1	
ランタン×2	
ポーションホルダー	
MPポーション×3	
HPポーション×4	
バックパック	
ベルトポーチ	
マジカルハーブ:MPポーション×3	

現在重量: 9
 最大重量: 19
 所持金: 1500
 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
ウィング	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: 天翼族、飛行状態になる。シーン終了まで持続する								
マジシャンズマイト	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔術判定に+1dする								
アースバレット	★	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは [2d+5] (〈地〉属性の魔法ダメージ) となる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[スリッパ] を与える。クリティカル:ダイスロール増加								
アースプレイヤー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 〈地〉属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+ [SL×4] する。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		メロ、シナリオ
効果: 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を [対象:単体] に変更、ダメージに+ [CL×10] する。								
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: 「タイミング:メジャーアクション」 [対象:単体] の「分類:魔術」の「対象:単体」を「対象:範囲」 ([《マジックブラスト》のSL×2] 体) 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。								
マジックフォージ	3	3	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功		シーン1回
効果: 魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+ [(SL×2) D] する。								
ホーミングヒット	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功		シナリオ1回
効果: 攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング:リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。								
ソアスポット	1	3	ダメージロールの直後	-	自身	自動成功		ラウンド1回
効果: あなたが行った攻撃のダメージロールの直後に使用する。そのダメージロールで振ったダイスのうち、[SL×2]個以下の任意のダイスを振り直す。								
エンハンススペル	2	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: ダメージ増加を行う。魔法攻撃のダメージに+ [SL×4] する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
モンスターロア	★		パッシブ		自身			
効果: エネミー識別の判定に+1dする。								
デストロイヤー	★		パッシブ		自身			
効果: オブジェクトを破壊する時のダメージに+2dする。ただし破壊不可のオブジェクトを壊すことはできない。								
トレーニング:知力	★		パッシブ		自身			
効果: 知力+3								
スティグマ	★		効果参照		自身	自動成功		シナリオ1回
効果: 判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。フェイトを1消費。その判定の達成値に+1Dする。								

どこだ、ここは？

そんな言葉を発している暇もなく飛び起きた。

文字通り『飛び』起きた。

危ない、あと一瞬でも遅れていたら今頃はあの岩のように粉々に粉砕されていたのだろう。

目の前には大きな獣。いや、化物と言った方が正しいか。自分の2、3倍もの体躯をもつ化物は機を窺っている、飛べないあいつは飛んでいるアタシにどう攻撃しようかと考えているのだろう。

物事には大抵理由があるものだ。
 例えば今アタシが『飛んでいる』のは、翼があるから。あいつがアタシを襲ってきたのは、腹を空かせているから、それを満たすため。あるいは、ただ縄張りを守っているだけなのかもしれない。

そうやって思考を巡らせていると、ふとある疑問にぶつかる。

「アタシは、誰だ？」

わからない。そう、わからないのだ。
 自分が誰なのか、ここはどこなのか、今まで何をしていたのか、何一つ思い出せない。

