

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____

	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	8			8	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ d
呪歌判定				+	d
鍊金術判定				+	d

所持品

TITLE 〔冒険は外伝に過ぎない〕 世界観：近代的
あらすじ
20XX年。世界を旅する地球環境学者が「魔法」を発見した。
古い過去にあったかもしれないと言われる魔法。しかしそれは基本的に人々が空想した物語の中でしか存在しない夢の技術だ。
魔法の発見は次々に広まり、若き人に継がせる為に「魔法学校」というものが建つ。
舞台は日本。とある少年少女はある魔法学校で不可思議な事件に巻き込まれていく。

PC1 (はくのさん) 性別自由

高校1年生。年齢は16固定
境遇：没落
貴方は魔法学校に通う生徒だ。しかし憧憬だけで魔法は会得することが難しく、クラスでは落ちこぼれ組という不名誉なグループに所属している。
目的：修行
あなたの魔法に対する憧れはとても強く、いつか一人前の魔法が使える職に就く為に勉学に励んでいる。
出自：騎士
貴方は両親の顔を知らず、おじい様によって育てられた。貴女は剣の才能に秀でていて、小さい頃に武芸をしこたま教え込まれたが、自身で「才能が無く他の子と同じような運動神経」と結論づけてしまっていた。
(武芸に関しては無自覚に強いタイプ)
レギュ：剣などの武器等の購入禁止

■キャラクター名――

刃倭 ホムラ

— プレイヤー名 —