

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	8
サポートクラス	セージ	Lv.1:	ニンジャ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	スピリット(精霊の王)			境遇	記憶喪失
出自(効果)	不明			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	6	7	19	14	22	12
ボーナス	2	2	2	6	4	7	4
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	2	2	2	8	6	8	5

HP	54
MP	105
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	封精魔杖・風	至近	-1	5	0	0	0	1	5
左手	封精魔杖・風								
頭部	封精頭巾					3			
胴部	封精長衣					5	2		
補助	封精長靴					2			
装身具	タリスマン					2			
能力値			2	0	2	0	8	8	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	5					
総計(左)			2	0	2	12	10	9	12
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
ベルトポーチ	
バックパック	
ハイHPポーション×6	
ハイMPポーション×6	
理力符(炎)	

現在重量:	13	所持金:	83521	預金・借金:	
最大重量:	13				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
スプリット(精霊の王)	★		パッシブ・メイン		自身			
効果:あらゆる知力の判定に+1Dする。あなたはヒューリンと同じ程度の身長がある精霊の王である。自分の事は思い出せないが、世界や魔術の事は確かに覚えている。								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャーアクション	20	単体	魔術成功		
効果: 3d+5 (風属性の魔法ダメージ) クリティカルでダイスロール追加								
エアリアルセイバー	5		パッシブ		自身			
効果: 風属性のダメージに+(SL×4)								
リゼントメント	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 魔法攻撃と同時に。対象:単体に変更、ダメ+CL×10								
コンセントレインション	1		パッシブ					
効果: 魔術判定に+1d								
マジシャンズマイト	1		パッシブ		自身			
効果: 魔法攻撃ダメージに+(SL)d								
エンハンススペル	5	4	マイナーアクション		自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃ダメージに+(SL×4)。この効果はメインプロセス終了まで持続。								
ハンドシンボル:爆	3	4	ムーブアクション		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 魔法攻撃の対象:単体を対象:範囲(選択)に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続。								
水流の追憶	1		パッシブ		自身			
効果:《エアリアルセイバー》5はこの効果を有効すること。水属性の魔法ダメージに+20する。また、《ウォーターマスター》の「魔法攻撃に有効」を「攻撃に有効」に変更する。								
火焰の追憶	1		パッシブ		自身			
効果:《エアリアルセイバー》5はこの効果を有効することができる。火属性の魔法ダメージに+20する。また、《ファイアロード》の「魔法攻撃に有効」を「攻撃に有効」に変更する。								
トゥインクルエイト	1		効果参照	20	単体	なし	シナリオ1回	
効果:対象のメインプロセス終了直前に使用する。対象の行ったメインプロセスを再度行う。つまり、アクションの対象や内容を変更することはできない。								
スペルマイスター	1		パッシブ		自身			
効果: 「分類:魔術」のコストを-1(最低1)する。								
ウィークマジック	1		パッシブ		自身			
効果:攻撃の対象が「属性」を持っている時に有効。魔法ダメージで反属性の場合、魔防0としてHPダメージ算出するのに加え、そのダメージに+2Dする。								
トレーニング:精神	1							
効果:								
エリアサーチ	1		パッシブ		自身			
効果: 警戒行動を行える。聞き耳に失敗しても相手に気が付かれにくい。								

-水流の追憶
 タイミング:パッシブ
 判定:- 対象:自身 射程:- コスト:-SL上限:1 使用条件:-
 効果:《アースプレイヤー》5《エアリアルセイバー》5《ファイアロード》5の中から一つ選択し、この効果を有効することができる。水属性の魔法ダメージに+20する。また、《ウォーターマスター》の「魔法攻撃に有効」を「攻撃に有効」に変更する。
 解説:神々は、世界の主として、また未だ大地に潜む邪神の配下「魔獣」等を滅ぼすため、「世界を癒やす民」ヴァーナと「堅忍不拔の民」ドゥアンを生んだ。ヴァーナとドゥアンの中からも間に染まるもの(妖魔)が数多く生じた。神々は水の王マリッドに世界の浄化を命じた。マリッドは世界を水で覆い、大地の7割を呑み込んだ。これを「水の粛清」と呼ぶ。ヴァーナとドゥアンのいくらかは生き残った。

-火焰の追憶
 タイミング:パッシブ
 判定:- 対象:自身 射程:- コスト:- SL上限:1 使用条件:-
 効果:《アースプレイヤー》5《ウォーターマスター》5《エアリアルセイバー》5の中から一つ選択し、この効果を有効することができる。火属性の魔法ダメージに+20する。また、《ファイアロード》の「魔法攻撃に有効」を「攻撃に有効」に変更する。
 解説:自然に囲まれ豊かな森——。精霊の森付近に多民族の寄せ集めの村があった。そんなある日、『成人祭』が開かれる。成人の儀を受ける若い衆。これで成人に…と思っていたが、そこで待っていたのは絶望だった。

メイジ:ディジニ・ブリーズ?
 ニンジャ:デスブロー、マードラススキル、ホーミングヒット

