

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	Lv.1:	メイジ	レベル	14
サポートクラス	ルイネーター	Lv.1:	ルイネーター	性別	♀
称号クラス				年齢	1歳 (1006年時点)
種族	ヒューリン			境遇	秘密
出自 (効果)	錬金術師			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	9	24	28	25	8	6
ボーナス	4	3	8	9	8	2	2
クラス修正	0	1	0	3	3	1	0
他修正				1	1		
能力値	4	4	8	13	12	3	2

HP	95
MP	148
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	フォースワンド[S1:魔烈]	至近	-1	11					
左手	おしゃれの盾[S1:飛行]					3		-1	
頭部	アミュレットハット[S1:知力]				-1	4			-3
胸部	バニッシュローブ[S1:感知]				-1	6	-5		
補助	ビーストハンド					2	1		
装身具	腐敗の書・真理の書 (盾)								
能力値			4	0	8	0	3	20	9
スキル									
その他									
総計(右)			3	11					
総計(左)			4	0	6	15	-1	19	6
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	12			12	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 2 d
エネミー識別	13			13	+ 2 d
アイテム鑑定	13			13	+ 2 d
魔術判定	13			13	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	ランチボックス
ベルトポーチ	
小道具入れ	
□ 転送石：ライン	
□ 契約の宝石：闇	
□ 虹の輝き	
ポーションホルダー	

現在重量：	0	所持金：	35265	預金・借金：	
最大重量：	12				

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								
エアリアルスラッシュ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 魔術判定に+1D [2D+5]の《風》属性魔法攻撃								
マジシャンズマイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃のダメージに+「(SL)D」する。								
エアリアルセイバー	5	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 《風》属性魔法ダメージに+[SL*4]								
コンセントレート	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1D								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ回	
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。								
ブーストマジック	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	-	
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。メインプロセス持続。								
	◇							
効果：								
エングレイブド	5	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：プリプレイに[SL×3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
トランス:ビースト	5	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： EP 1 点使用。【行動値】と【移動力】に+(SL*3)。シーン継続								
ミアズマバスター	3	-	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：ダメージ増加を行なう。SL点以下の任意のEPを消費する。消費したEP1点につき、攻撃のダメージに+10する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ダークネスシュート	★	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果： 対象に魔術攻撃をする。その魔法攻撃に対するリアクションの判定に-1Dし、ダメージは[3D]の《闇》属性魔法ダメージとなる								
ダークネスキャスター	5	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 《闇》属性の魔法ダメージに有効、そのダメージに+[SL*3]								
	◇							
効果：								
マスターマジック	5	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SL*5]する。								

呪いを撒き散らす邪妖精をベースに創られたホムンクルスの少女のひとつ、個体認証がないため識別番号で呼ばれる。本来は「呪いを制御・兵器化する」目的で生み出されたが、生成過程で何らかの“誤差”が生じ、呪いは弱体化し本人の性格は極めて穏やかで無害なものとなった。魔術の出力は元の存在より高いが魔術を使うのに自分の存在力を使うので寿命が短い。



