

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:	バード	性別	女性
称号クラス				年齢	17歳
種族	ヒューリン			境遇	放浪者
出自 (効果)	秘密結社			目標	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	9	10	16	12	15	13
ボーナス	3	3	3	5	4	5	4
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	3	3	7	6	6	5

HP	58
MP	90
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	知恵の杖	至近	-1	1	0	0	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	メイジローブ					3			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	精霊のオーブ(火)								
能力値			3	0	3	0	6	9	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	1					
総計(左)					4	7	7	9	8
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	3			3	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7			7	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイMPポーション×5	
冒険者セット	
バックパック	
毒消し×5	

現在重量: 15
 最大重量: 25
 所持金: 210
 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
プロビデンス	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果: 作成時にフェイト+1								
マジシャンズマイト	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功	-	
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
ファイアボルト	1	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果: 対象に魔法攻撃を行う。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								
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: 魔法攻撃と同時使用。魔法攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメージに+(SL)×10								
ディスコード	5	4	ダメージロールの直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果: 対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象の攻撃に+(SL)D増えたダイス分はあなたが振る								
アトリビュート	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 攻撃の魔法ダメージが、攻撃の対象の対抗属性の時に有効。その攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
スレノディ	2	10	メジャー	20m	範囲	呪歌判定	シナリオ1回	
効果: 使用する属性の際に属性からひとつ選択せよ。対象の属性を変更した属性に変更する。この効果はシーン終了まで持続する								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 魔術判定に+1D								
ファイアロード	4	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 火属性の魔法ダメージに+SL×4								
ファイトソング	1	-	セットアッププロセス	20m	単体※	自動成功	シナリオ1回	
効果: 対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキル(シナリオ~回のみ)ひとつの使用回数を1増やす。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果: エネミー識別を行う。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。								
ウィークポイント	1	8	セットアッププロセス	20m	SL体	知力	-	
効果: エネミー識別に成功したエネミーに有効。対象が行うリアクションに-1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 「対象:場面(選択)」「射程:視界」のすべての対象にエネミー識別を行える。エネミー識別の判定は一回だけ行い、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定する								
エリュダイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: [知力]判定のダイスを増やす一般スキルに有効。そのスキルの「効果」の「判定に+1Dする」を「判定に+2Dする」に変更する。								
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 感知判定で行う情報収集の判定に+1D								

特別装備品<知恵の杖>
 パッシブ。エネミー識別の際、判定値に+3。
 フェイト2点消費でエネミー一体を確定看破。
 識別不能の場合はフェイト消費なし、一部スキルのみ識別不能の場合はフェイト消費1になる
 PCについて
 父親(故?):小国の大名 母親:忍者組織の棟梁
 12歳の時、父親が母親の組織絡みの戦に巻き込まれ、故郷を失う。その時に父親も死んだものと思われるが、生死は不明。元々は母親の後を継ぐことになっていたが、その事件をきっかけに忍者家業に嫌気がさして家出、放浪して今に至る。
 好きなこと:会話、魔術研究、食事
 嫌いなもの:忍者

