

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	2
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	シーフ	性別	男性
称号クラス				年齢	20
種族	ヴァーナ			境遇	親友
出自 (効果)	秘密結社			目標	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	13	16	6	10	6	9
ボーナス	2	4	5	2	3	2	3
クラス修正	0	2	2	0	2	0	0
他修正							
能力値	2	6	7	2	5	2	3

HP	38
MP	33
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	カタール	至近	0	5	0	0	0	0	0
左手	カタール	至近	0	5	0	0	0	0	0
頭部	ハット	/				1			
胴部	レザージャケット	/				4			-1
補助	バックラー	/				2			-1
装身具	手入れ道具	/		1					
能力値			6	0	7	0	2	12	7
スキル	バタフライダンス								
その他									
総計(右)			6	6					
総計(左)			6	6	7	7	2	12	5
総計(両)			6	11					m
ダイス数			2 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
HPポーション	
MPポーション	
仮面	
礼服	
アクセサリー	
香水	
ベルトポーチ	
バックパック	
MPポーション	

現在重量: 10
 最大重量: 15
 所持金: 331
 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
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	猫族、作成時に敏捷基本値に+3							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中判定		
効果:	武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]							
アンビデクスタリティ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	双剣：ふたつの武器の命中修正・攻撃力・行動修正を合計してひとつの武器として扱う。							
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	回避判定に+1D							
ドッジムーブ	1	2	リアクション	-	自身	回避判定		
効果:	盾を装備していない時使用可能。回避判定でリアクション可能な攻撃の対象になったとき使用できる。この回避判定に+[SL+2]する。							
アムズマストリー<短剣>	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	短剣使用時、命中判定+1D							
ピアシングストライク	1	5	ダメージロール直前	-	自身	自動成功		
効果:	ダメージロール+SL+D							
タウント	1	4	セトアップポーズ	10m	単体	感知		
効果:	精神勝負SL×2 対象に逆上							
	1							
効果:								
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	効果：【感知】判定で行なう情報収集の判定に+1Dする。							
ファイトトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる構造からの推測、あるいは経験や勘などから、トラップを発見する能力に長けていることを表わずスキル。							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

秘密結社に所属していた両親により、シーフとして育てられていたロビン。
 両親の死去により、幼馴染とともに育てられたロビンだったが、ある事件をきっかけに幼馴染を何者かに攫われてしまう。
 攫われた幼馴染を捜し求め、秘密結社の情報を元に宛てのない旅を続けている。
 常に仮面を被り、心を許したものにしか仮面をとらない。