

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	3
サポートクラス	グラディエーター	Lv.1:	グラディエーター	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	秘密
出自 (効果)	冒険者			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	14	10	8	9	9	9
ボーナス	4	4	3	2	3	3	3
クラス修正	0	2	1	0	1	1	1
他修正							
能力値	4	6	4	2	4	4	4

HP	51
MP	40
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	ロンパイア	至近	-1	13	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ガントレット					3			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	4	0	4	8	9
スキル									
その他									
総計(右)			5	13					
総計(左)					4	10	4	5	7
総計(両)									m
ダイス数			3 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	4			4	+ 3 d
トラップ解除	6			6	+ 3 d
危険感知	4			4	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量: 1
 最大重量: 14
 所持金: 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
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果:	武器攻撃を行う。命中判定の達成値に+SL							
ピアシング	2	5	DL直前					
効果:	ダメージにSLD							
アムズ両手剣	1							
効果:	両手権のとき1D							
ファイトアピール	1	4	ムーブ		自信			
効果:	白兵のダメージに+SL*3							
ワンオンワン	1	3	セットアップ		自信			
効果:	常に決戦状態のかわりに常に単体攻撃							
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果:	回避に1D							
エキサイトバトル	4		パッシブ					
効果:	決戦状態だったら4D追加							
ドレーニング筋力	1							
効果:	器用にプラス3							
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果:	トラップ解除に1D							
ファインドラップ	1		パッシブ					
効果:	トラップ探知に1D							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

引退したグラディエーターおじいちゃん、新人の育成を勝手にやってる
 腰痛めて、おめめも弱くて、何より物忘れが激しくて、カタカタの名前は大体を覚える
 戦闘経験は豊富だが大体忘れてる
 年の功で器用が高い、長年の感と培ってきた経験でどうにかこうにかトラップ解除を負かされることが