

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	レンジャー	Lv.1:	レンジャー	性別	男
称号クラス				年齢	16
種族	ヴァーナ (兎族)			境遇	親友
出自 (効果)	学者			目標	好奇心

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

HP	39
MP	33
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	ロングボウ	30m	-2	7	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具	シーフズツール								
	能力値		5	0	5	0	2	11	9
スキル									
その他									
	総計(右)		3	7					
	総計(左)				5	5	2	8	9
	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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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

所持品	
冒険者セット	
バックパック	
筆記用具	
HPポーション	
MPポーション*2	
小型ハンマー	
くさび*2	

現在重量: 13
 最大重量: 16
 所持金: 7
 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
ハイジャンプ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
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。クリティカル: ダイスロール追加								
インバナム	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: そのメインプロセスで行う武器攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合毒(SL)付与								
バタフライダンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1D								
ホークアイ	2	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: 射撃攻撃のダメージに+[SL×3]する。この効果は移動するかシーン終了まで持続。								
イーグルアイ	1	2	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: 射撃攻撃が可能な武器を使用した命中判定に+[SL+1]する。この効果は移動するかシーン終了まで持続。								
アームズマスタリ: 弓	★							
効果: 弓の命中判定に+1D								
	1							
効果:								
ファインドトラップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: トラップ探知の判定に+1D。探知失敗でもトラップが作動しない								
アイデンティファイ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: アイテム鑑定の判定に+1D								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

学者の家に生まれ、小さい頃から様々な日くつきの品を見て育ち知的好奇心を刺激されて育ってきた。(学者)
 生まれ育った地や家族・友人への執着もそこそこにあれど、自分の知る世界の狭さに気付き、穏やかで過ごしやすい街を離れて風の吹くまま旅をしている。
 今は自分で見聞きし歩くことが楽しくて仕方ない。(好奇心)
 冒険者として簡単な依頼をこなしお金を稼いでは興味を追いかけそこの街を渡り歩いている。
 乙女とは頻繁な手紙のやり取りがあり、手紙の最後にはいつ帰ってくるのかなどのお小言満載だがそれを楽しみにしている節がある。(親友)

乙女さんは学者の父の弟子とかだといいなあ(エルダナーンは知力高いので合うかも?)
 (マジックアイテム見つけたら父と乙女さんに持って帰りたい)