

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	5
サポートクラス	アルケミスト	Lv.1:	アルケミスト	性別	男
称号クラス				年齢	16
種族	フェイ(グレムリン)			境遇	傷病
出自(効果)	放浪者			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	25	15	7	8	7	8
ボーナス	4	8	5	2	2	2	2
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	4	10	6	3	4	2	2

HP	59
MP	51
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									
左手	アラクネウィップ	至近	-2	6	0	0	0	0	0
頭部	ドミノ					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	手入れ道具			1					
能力値			10	0	6	0	2	10	9
スキル									
その他									
総計(右)			10	1					
総計(左)			8	7	7	8	2	11	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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定	2			2	+ 2 d
錬金術判定	10			10	+ 3 d

所持品	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
バックパック	
HPポーション×3	
MPポーション×2	

現在重量: 1
 最大重量: 18
 所持金: 0
 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
フェイ: グレムリン	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	1	
効果: 錬金術判定に+1D								
ワイドアタック	3	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	5	
効果: 武器攻撃を行う。攻撃対象が2体以上の場合ダメージに+6。クリティカル: ダイス増加								
アームズマスタリー: 鞭	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 鞭を使用した命中判定に+1D								
サイドワインダー	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果: 鞭を使用した武器攻撃のダメージに+【器用】する								
アーマーフォージ	5	6	メジャー	-	自身	錬金術判定	5	
効果: 使用する際に【物理防御力】か【魔法防御力】を選択。選択した方に+5Dする。シーン終了まで持続。クリティカル: ダイスロール増加								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功	1	
効果: 回避判定に+1D								
ウェポンフォージ	3	8	メジャー	-	自身	錬金術判定	5	
効果: 武器攻撃のダメージに+3D。シーン終了まで持続。クリティカル: ダイスロール増加								
エンタングル	2	5	メジャー	武器	単体	命中	5	
効果: 条件: 鞭使用。攻撃ダメージに+4。1点でもダメージを与えた場合自身と対象は移動不可に。どちらかがマイナーで解除するか、シーン終了まで持続。								
ピアシングストライク	1	5	DRの直前	-	自身	自動成功	3	
効果: 武器攻撃のダメージに+1D								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: はったりや嘘を見抜くための【精神】判定に+1D								
エンチャントウェポン(無)	1	3	メジャー	至近	単体	魔術判定	1	
効果: 対象が行う武器攻撃のダメージを<無>属性魔法に変える。シーン終了まで持続。クリティカル: コスト0								
トレーニング: 器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 器用の基本能力値に+3								
トレーニング: 器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 器用の基本能力値に+3								
トレーニング: 器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 器用の基本能力値に+3								
効果:								

グレムリンとしてエリンで生まれたが、何故かその場所に居る事が落ち着かず、ふらふらと出歩くなり、その内に戦う力を身につけ、旅に出る事を決めた。何処かに留まる事がどうにも落ち着かず、満足したら違う地へ行き、また戻ったり、更に遠い地を目指したりしている。