= キャラクター名 	プレイヤー名
シオン	
	III I

メインクラス	シーフ	Lv.1:	レベル	3
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1: ウォーリア	性別	男
称号クラス			年齢	8
種族	フィルボル		境遇	天涯孤独
出自 魔術師			目標	戦い好き

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	16	11	7	11	11	8
ボーナス	2	5	3	2	3	3	2
クラス修正	1	2	2	0	1	0	0
他修正							
能力値	3	7	5	2	4	3	2

HP	44
MP	42
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	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具	手入れ道具								
	能力値		7	0	5	0	3	9	8
スキル			2	2				3	
その他									
	総計(右)		9	8					
総計(左)			9	8	5	5	3	12	8
総計(両)			9	14					m
	ダイス数		3 d	2 d	3 d				

	能力值	スキル	その他	合計	ダイス	数
トラップ探知	4	7 1 7 2	24718	4	+ 3	d
トラップ解除	7			7	+ 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

所持	品
冒険者セット	
バックパック	
ポーションホルダー	
HPポーション	
HPポーション	
HPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
毒消し	

野菜

風羽

現在重量: 8

最大重量: 12 所持金: 890 預金·借金:

今はる なお、 こち:
〜今1 器用、 スキル
^+/

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ニンブル	*	-	パッシヴ	-	自身	-		
か果: 作成時に行動値+3								
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。命中に+SL								
インベナム	2	4	マイナー	-	自身	自動		
カ果: 武器攻撃でダメージを与えれば[毒(SL)]付与。								
アームズマスタリー「短剣」	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
功果:			「短剣」	を使った6	命中判定に	+1D。		
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
劝果:			武器攻撃を行	う。ダメ	ージに[(SL	.)D]する。		
スラッシュブロウ	1	-	ダメージロールの直前	-	自身	自動		
功果:			武器攻撃の	ダメージ	に[(SL*2)[)]する。		
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
劝果:				回避判定	E+1d6			
アンビデクスタリティ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 両手の部位に武器を装備	してる	5場合、「	命中修正」「攻	「撃力」「	行動修正」	を合計し、	「装備部	位/双」の1つの武器として使う
タウント	1	4	セットアップ	10m	単体	感知		
効果: 対	象の	「精神」と	対決。達成値に	:[SL*2]σ	補正。勝利	りした場合	「逆上」を	与える。
スペシャライズ「短剣」	2	_	パッシヴ	_	自身	_		
効果:			「短剣」での)命中に+	SL、ダメー	-ジに+SL		
マジックノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
功果:			魔術に関	する事柄の	の【知力】	判定1d		
ファインドトラップ	1	_	パッシブ	-	自身	_		
効果:			罠探知+1d。	失敗して	も作動しな	くなる。		
リムーヴトラップ	1	_	パッシヴ	-	自身	_		
功果:				罠解除-	+1d。			
トレーニング:器用	1	-	パッシヴ	-	自身	_		
効果:				器用	+3			
功果:								

「ゼなんとか」な大陸で盗賊をやっていた男の子。

この世界を訪れたのは、本人曰く「戻ろうと目を瞑ったらここに来てた。」との事。

メタ的に言えば、IIのアフターで目を覚ます直前の辺り。

過去の経歴から他人不信に陥っていた事があった為、他人に対する警戒心は未だ高いものの、

今はある程度は他人を信頼し、行動出来るようになったとか。

なお、元の世界では「スパークエッジ」という特殊な武器を使って戦ってたのだが、

こちらの世界に来た際にその武器は手元に無かった為、近場で手頃な武器を手に入れてきたらしい。

~今後の予定~

器用、感知と敏捷を中心に上げていく。

(キルは命中、回避重視。毒を与えつつ、高威力で仕留めるビルドに。