

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	2
サポートクラス	モンク	Lv.1:	モンク	性別	
称号クラス				年齢	26
種族	ヒューリン			境遇	記憶喪失
出自 (効果)	冒険者			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	12	10	8	8	13	9
ボーナス	5	4	3	2	2	4	3
クラス修正	2	1	2	0	0	1	0
他修正							
能力値	7	5	5	2	2	5	3

HP	48
MP	38
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	アイアンクロー	至近	0	7	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ヘルム				-1	2			
胴部	スタデッドメイル					6			-1
補助	バックラー					2			-1
装身具									
能力値			5	0	5	0	5	7	12
スキル	オートガード、ハードマッスル					7	2		
その他									
総計(右)			5	7					
総計(左)					4	17	7	7	10
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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: 13
 最大重量: 21
 所持金: 0
 預金・借金:

所持品	
冒険者セット	
毒消し*3	
バックパック	
MPポジション*3	
にく	
ハイHPポジション	

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	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1							
バッシュ	3	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果:	武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]							
アムズ`マスタリ: 格闘	1		パッシブ		自身		格闘使用	
効果:	命中判定に+1d							
ハードマッスル	1		パッシブ		自身			
効果:	物理防御力に+SL*3							
オートガード	2		パッシブ		自身			
効果:	物理防御力に+SL*2、魔法防御力+SLする							
カバーリング	1	2	DRの直前	至近	単体	自動		
効果:	対象にカバーを行う。行動済みでも行うことができ未行動のときに行っても行動済みにならない							
リムーブトラップ	1		パッシブ		自身			
効果:	トラップ解除判定に+1d							
トレーニング: 筋力	1		パッシブ		自身			
効果:	筋力基本値に+3							
トレーニング: 精神	1		パッシブ		自身			
効果:	精神基本値に+3							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

「私の名前はセパイトス、え？名前が短い？そりゃまあ本当の名前わかんないからね〜」

本名不明の両親が冒険者だということ以外の10歳までの記憶がない女性
 昔、山で1人倒れてるところをある男に拾われた。
 最初は親が冒険者だから自分も冒険者になればもしかしたら会えるのではと考え
 男からモンクについて教えてもらいながら冒険者になることを決意するが正直なところ
 あまり両親に会えるとは期待していない、それよりも「強気をくじき弱気を助ける」を信念にして動いている。
 名前は拾われたときにわからなかったため男に一時的に名前をつけてもらった。