キャラクター名
ベンジャミン＝ハイド

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	ニンジャ	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヴァーナ			**境遇**	天啓
出自（効果）	騎士			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	9	15	6	15	6	9
ボーナス	2	3	5	2	5	2	3
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	2	5	7	3	6	2	3

HP	44
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	キャリバー	10m	0	6	0	0	0	0	0
左手									
頭部	黒頭巾				1	1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具	シーフズツール								
能力値			5	0	7	0	2	13	7
スキル									
その他									
総計(右)			5	6	8	5	2	13	7 m
総計(左)			5	0					
総計(両)									
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	+ 3 d
トラップ解除	5		1	6	+ 3 d
危険感知	6			6	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ハイｈｐ
ポーションホルダー	毒消し
ｍｐポーション	毒消し
ｍｐポーション	
ｍｐポーション	
ｍｐポーション	
ｍｐポーション	
ｍｐポーション	
ｍｐポーション	
ハイｈｐ	
ハイｈｐ	

現在重量： 12		
最大重量： 16	所持金： 457	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								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避+1ｄ								
アームズマスタリー：魔導銃	★		パッシブ		自身			
効果： 命中+1ｄ								
マーダースキル	1		パッシブ		自身			
効果： クリティカル時ダメージ+(ＳＬ+1)ｄ								
キャリバー	★		アイテム		自身			
効果： キャリバー取得								
タウント	1	4	セットアッププロセス		単体	感知		
効果： 判定+ＳＬｘ2。精神対決で勝利時「逆上」付与								
クイックドロウ	★	2	マイナー		単体	自動	魔導銃	
効果： 命中+1ｄ。								
ビースティング	3	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 命中+ＳＬｘ1ｄ								
ソアスポット	1	3	ダメージロール直後		自身	自動	ラウンド1回	
効果： ダメージロールでＳＬｘ2個以下を振りなおし								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果： 所持品重量２倍								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果： 罠探知判定+1ｄ								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果： 罠解除判定+1ｄ								
効果：								
効果：								
効果：								

騎士の子として生まれ、日々訓練や鍛錬、従軍などをさせられていた。騎士が嫌だとか、やりたいことがあるわけでもなかったが、親の敷いたレールをただ歩くような日常に疑問を感じていた。

15歳になったばかりの夜、天啓を得た。天啓に従い、親の目と馬を盗んで走り出した。着いた場所には壊れた祠があり、中には魔導銃があった。手に取ると、それは自分の手に馴染むと同時に冒険心が湧いてきた。昔から感じていた疑問は解け、冒険者への道を歩むことを決めた。親には説得の結果、勘当されたが悔いはない。とりあえず何を目標にしようかと考え、ふと、従軍中に助けてくれた冒険者の娘を思い出した。あまり女の子と接したことがなかった彼は初めて恋をした相手だ。もう一度会ってみたいと思い、わずかな記憶を頼りに彼女を探すことに決めた。

pc1とはクエストで一緒のパーティを組んだ中で、そのときにギルドに入ったほうが人探しも便利だとギルドに誘われた。