

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	4
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	グラディエーター	性別	男
称号クラス				年齢	14
種族	ヒューリン			境遇	師匠
出自 (効果)	闘士			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	18	15	8	10	10	9
ボーナス	4	6	5	2	3	3	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	4	7	7	2	4	4	4

HP	55
MP	46
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	ヘビーハルバード	至近	-3	16	0	0	0	-2	0
左手									
頭部									
胸部									
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			7	0	7	0	4	11	9
スキル				9	4	7	1		
その他									
総計(右)			4	25					
総計(左)					12	9	5	9	8
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	+ 3 d
トラップ解除	7	1		8	+ 3 d
危険感知	4			4	+ 3 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	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
MPP	
ベルトポーチ	
HPP	
MPP	
バックパック	
ポーションホルダー	
小道具入れ	
融資	

現在重量: 12  
 最大重量: 19  
 所持金: 1049  
 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
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
ピアシングストライク	3	5	ダメージロール直前		自身			
効果: ダメージ増加 SLd分								
アームズマスタリー	1		パッシブ		自身		斧	
効果: 斧使用時命中に+1d 済								
フェイント	1	4	マイナー		自身	自動		
効果: 自分が取る攻撃行動に対するリアクションの判定を-1dさせる								
サバイブ	1		パッシブ		自身			
効果: 物理防御に「SL*2+5」魔法防御に「SL+」する。 済								
フットワーク	3		パッシブ		自身			
効果: 回避判定に+SL+1 白兵ダメージにSL*3								
バタフライ	1		パッシブ		自身			
効果: 回避判定に+1d								
インタラプト	1			視界	単体	自動	シナリオ回	
効果: p117								
ステップ ダーク	1	4	セットアップ		自身	自動		
効果: 回避判定に+SLx2								
ファインドトラップ	1		パッシブ		自身			
効果: トラップ感知に+1d 済								
サーチリスク	1		パッシブ					
効果: 危険感知に+1d 済								
トレーニング 敏捷	1		パッシブ					
効果: 敏捷+3								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果: トラップ解除の判定に1d 済み								
トレーニング 器用	1		パッシブ					
効果: 器用 +3								

アレックス

幼くして母を亡くし母親の温もりを知らずに過ごした哀れな子。それ故かパーティー内で一番母性の高いエレナにバプミを感じておぎやっている。

父様(師匠)は敵の首を刎てくると喜んでくれたので、母様(予定)もそうすれば喜んでくれるのでは?という常識とはズレた思考回路をもっている。

世界を救う戦いについては特に何も考えておらず「まあ、仕事ですからね」とのこと。

師匠も参戦したのですごくやる気が出てきた。

そろそろ(CL5)母離れするべきだと思っているので、「私、親離れます!」とのこと。

アイシャに関しては初めてまともに話す同世代の女性ということもあり、どことなくごちなく初々しい感じがする(爆ぜろ)。