

キャラクター名 クロウ・ジェット	プレイヤー名
---------------------	--------

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	1
サポートクラス	ガンスリンガー	Lv.1:	ガンスリンガー	性別	男
称号クラス				年齢	21
種族	ヒューリン			境遇	没落
出自 (効果)	商人			目標	名誉

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

HP	34
MP	31
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	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胸部	レザージャケット					4			-1
補助									
装身具	シーフズツール								
	能力値		6	0	4	0	4	9	8
スキル	スペシャライズ		1	1					
その他									
	総計(右)		7	5					
	総計(左)		7	1	4	5	4	9	7
	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	5			5	+ 3 d
トラップ解除	6		1	7	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	
バックパック	
冒険者セット	
毒消し	
ポーションホルダー	
MPポーション*2	

現在重量:	6	所持金:	1324	預金・借金:	
最大重量:	15				

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。命中判定の達成値に+SL							
スペシャライズ:魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	魔導銃を使用した命中判定、ダメージに+SL							
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	回避判定に+1D							
アームズマスタリー:魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	魔導銃を用いた命中判定に+1D							
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果:	キャリバーを取得							
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	はったりや嘘などの精神判定に+1D							
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	トラップ感知の判定に+1D							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

大商人、ジェット商会の一人息子……だったのは今も昔。
 何かが起こって12のときに商会は倒産、一家は散り散り。親が誕生日プレゼントにくれた魔導銃を頼りに生きる日々が開始。
 一気にボンビーになったけれど、元金持ちの気概は忘れない。だから募金とかで有り金ごっそり入れちゃう。だから貧乏。
 夢はジェット商会の再興。といっても、いつになるかは不明。

・レギュレーション
 PCはレベル1作成(初期作成:フルスクラッチ可)
 地方クラスは不可

・今回予告
 グランフェルデン近郊のバイコルク村が、隻眼のフォモールに率いられた妖魔の群れに占拠されてしまった。
 村人の多くは、グランフェルデンへと非難してきたが、一部の者は逃げ遅れ、妖魔に捕らわれてしまった。
 このままでは、王国の喉元に邪悪の拠点が出来てしまう！
 捕らわれた村人たちを救出し、妖魔の長を仕留め、バイコルク村を解放せよ。
 グランフェルデンの未来を守るために。

AR2E エリンディルアドベンチャー 第1話
 「嵐の前触れ」

冒険の舞台が、キミを待つ！