

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	8
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	9	21	23	8	18	9	9
ボーナス	3	7	7	2	6	3	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	8	9	2	7	4	4

HP	76
MP	65
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	精霊のナイフ	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	ディジーナイフ	至近	-1	5	0	0	0		
頭部									
胴部									
補助	トリックマント					5			
装身具	長い棒								
能力値			8	0	9	0	4	16	8
スキル	ステップ系、フットワーク、フェイス		2	17	12			2	
その他	道具		1		1			1	15
総計(右)			11	23					
総計(左)			10	22	22	5	4	19	23
総計(両)			10	28					m
ダイス数			3 d	5 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7	1		8	+ 3 d
トラップ解除	8	2		10	+ 3 d
危険感知	7	2		9	+ 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	
理力符 土	理力符 水 馬
聖水 馬	毒消し 馬
MPP 馬	
ベルトポーチ	シーフズツール 馬
HHP	漆黒の星
hMPP	
バックパック	
ポーションホルダー	
小道具入れ	
ウエポンケース	
名馬	

現在重量:	6	所持金:	1142	預金・借金:	
最大重量:	16				

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	ダメージロールの直前		自身			
効果: ダメージ増加 SLd分								
アームズマスタリー	★		パッシブ		自身		短剣	
効果: 短剣使用時命中に+1d 済								
フェイント	★	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								
アンビデクスタリティ	★		パッシブ		自身			
効果: 二刀流								
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								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果: 回避判定に+1d								
インタラプト	★			視界	単体	自動	シナリオ回	
効果: p117								
レーザーシャープ	★		パッシブ					
効果:								
パフォーマンス	★							
効果: 敏捷*100g								
ステプダーク	3	4	セットアップ					
効果: 回避にSL*2								
ステップファイア	2	4	セットアップ					
効果: 攻撃力に+SL*3								
スティール	1	3	ダメージロールの直後				シナリオSL回	
効果: ドロップを振れる								
バトルステップ	2		パッシブ					
効果: 命中、攻撃、回避に+sl								

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パパみ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、どこことなくごちなく初々しい感じがする(爆ぜろ)。

