

キャラクター名 プレイヤー名

ジーク

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	ウォーリア	性別	男性
称号クラス				年齢	18歳
種族	ネヴァーフ			境遇	天涯孤独
出自 (効果)	一般人			目標	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	13	9	8	7	16	6
ボーナス	4	4	3	2	2	5	2
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	6	6	4	2	2	6	2

HP	52
MP	44
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ブロードソード	至近	-1	8	0	0	0	-1	0
左手	ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	ヘルム				-1	2			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	バックラー					2			-1
装身具									
能力値			6	0	4	0	6	6	11
スキル	アダマント					3			
その他	オートガード					2	1		
総計(右)			5	8					
総計(左)			6	0	3	16	7	4	9
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	6			6	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
HPポーション (3個)	
MPポーション (2個)	
錬金術師のポーション	
★バックパック	

現在重量: 11

最大重量: 17

所持金: 1012

預金・借金: 0

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アダマント	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に物理防御力+3								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中	5	
効果: 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
アームズマスター (長剣)	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 【命中判定】+1D								
カバーリング	1	2	ダメージ直前	至近	単体	自動	1	
効果: カバーを行う。1x1x1回								
アイアンクラッド	3	3	ダメージ直後	-	自身	自動	5	
効果: 物理ダメージ-[SL*3]								
カバームーブ	1	4	《カバーリング》	20m	自身	自動	3	
効果: カバーリング射程変更。シフト1回								
オートガード	1	-	パッシヴ	-	自身	-	3	
効果: 物防+[SL*2]、魔防+[SL]								
ソニックブーム	1	4	メジャー	SL*10	単体	命中	3	
効果: 射程[SL*10]mで白兵攻撃								
	1							
効果:								
アスレチック	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 登攀、跳躍の【筋力】+1D								
ベアアップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: リアクション時の【精神】+1D								
トレーニング	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 能力基本値+3 (精神)								
	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

ジークハルト

変わり者のネヴァーフの青年。
 一般的なネヴァーフの外見とは真逆の容姿をしており背が高く髪が薄く
 初対面の人は小柄なエルダナーンやドゥアンに見られることもある。

一般的な家庭に生まれたが、とある事件にて村が滅ぼされてしまう。
 事件の秘密を知ってしまったのか、他に何かしらの理由があるのか
 それは分からないが事件の関係者に追われている。

持ち前の頑丈さと精神力から絶対に生き抜くと決意し、逃亡しつつも相手の事を調べ続けている。
 現在は、冒険者として生計を立てている。

所属ギルド『風のエルミタージュ (風の隠れ家)』
 主にランさんの勧誘により参加。
 ・初任務にて護り切れなかった事に後悔し、終了後に対魔法耐久の訓練を行う。
 ・王都を襲う霧の魔獣と妖魔の企みを打破。守る力の不足と守るだけで良いのかと悩む。キールの協力もあり、東方の書物から「サムライ」という精神に重きを置いた武術に出会う。