

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	1
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	ウォーリア	性別	男
称号クラス				年齢	19
種族	ヒューリン			境遇	略奪
出自(効果)	騎士			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	9	11	9	9	8	9
ボーナス	4	3	3	3	3	2	3
クラス修正	1	2	2	0	1	0	0
他修正							
能力値	5	5	5	3	4	2	3

HP	37
MP	29
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	ロングスピア	至近	0	9	0	0	0	-2	0
左手									
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具	手入れ道具								
能力値			5	0	5	0	2	9	10
スキル									
その他									
総計(右)			5	9					
総計(左)					5	3	2	7	10
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	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
HPポーション	
冒険者セット	

現在重量: 6
 最大重量: 24
 所持金: 10
 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	★	-	パッシヴ	-	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								
ピアシングストライク	1	5	ダメージ前	-	自身	自動成功		
効果: ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
バタフライダンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1Dする。計算済。								
アームズマスタリー: 槍	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 「槍」の命中判定に+1Dする。計算済。								
バッシュ	1	4	メジャーアクション	武器	単体	命中		
効果: 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[(SL)D]する。								
ファインドトラップ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗してもトラップが作動しなくなる。計算済。								
エンラージリミット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 所持品の重量制限が【筋力基本値】×2になる								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

最大火力
 「バッシュ+ピアシングストライク」
 「命中判定5+3D→ダメージ9+4D コスト9」
 複数攻撃
 「ワイドアタック+ピアシングストライク」
 「命中判定6+3D→ダメージ9+3D コスト9」
 回避
 「5+3D」
 トラップ探知
 「4+3D」

槍にこだわる盗賊戦士。
 槍騎士の家系で育ち、自身も槍を使い名を馳せるために修行の日々を送っていた。
 ある日家宝の槍を何者かに盗まれ、それを探するために冒険者になる。
 メイン職が盗賊なのは、盗賊間での情報網を当てにしているの選択。
 家では家宝の他に、様々な槍が飾られていたのを見て育った為、
 見たことのない槍を見ると収集する癖がある。
 奪われた槍に関してはそこまでこだわっておらず、
 更に稀少な物を見つけたらそれを家宝にしようと思っている。