

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	3
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	女
称号クラス				年齢	15
種族	ヴァーナ			境遇	傷病
出自(効果)	冒険者			目標	探索

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

HP	42
MP	40
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	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	シーフズツール								
能力値			7	0	8	0	2	13	7
スキル									
その他									
総計(右)			7	6					
総計(左)			7	6	8	5	2	13	7
総計(両)			7	12					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	5			5	+ 3 d
トラップ解除	7			7	+ 3 d
危険感知	5			5	+ 3 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	
ハイHPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
ハイMPポーション	

現在重量: 9  
 最大重量: 13  
 所持金: 1675  
 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
アクロバット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
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]								
アンビデクスタリィ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣	
効果: 装備しているふたつの武器の「命中補正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部位: 双」の一ひとつの武器として扱う。								
シャドウブレイド	3	6	マイナーアクション	-	自身	自動成功	短剣使用、隠密	
効果: 自兵攻撃のダメージに+ [SL10] する。								
アームズマスタリー: 短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣	
効果: 選択した武器の命中判定に+1D6する。								
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 移動を行っても隠密状態は解除されない。								
ナイフパリー	1	3	ダメージロールの直後	-	自身	自動成功	-	
効果: 物理ダメージを- [あなたが装備している武器の攻撃力の合計] する。								
	1							
効果:								
トレジャーマニア	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーン1回	
効果: ドロップ品決定ロールに+1D6する。								
ラーニング: ハイドアウェイ	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果: 隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしている場合は使用できない。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: トラップ探知判定に+1D6する。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: トラップの解除判定に+1D6する。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 危険感知の判定に+1D6する。								
トレーニング: 器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 【器用】基本能力値+3								
効果:								

両親と一緒に冒険者として旅をしていた。とあるダンジョンに潜った際、大量のモンスターに襲われて重傷を負い、そのトラウマからうまく話せなくなった。今ではトラウマを克服し冒険者として新たな発見があることを楽しみにしている。