

キャラクター名

ラピス・ユニベル

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	2
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	サムライ	性別	女性
称号クラス				年齢	20
種族	フィルボル			境遇	正体
出自 (効果)	冒険者			目標	戦い好き

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	8	10	9	7	10	12	9	
ボーナス	2	3	3	2	3	4	3	
クラス修正	1	2	1	0	1	1	0	
他修正								
能力値	3	5	4	2	4	5	3	

HP	38
MP	39
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	虎徹	至近	-1	7	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具	シーフズツール								
能力値			5	0	4	0	5	8	8
スキル				5				3	
その他									
総計(右)			4	12	4	5	5	11	8
総計(左)			5	5					
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	4			4	+ 2 d	バックパック	
トラップ解除	5			5	+ 2 d	ベルトポーチ	
危険感知	4			4	+ 2 d	冒険者セット	
エネミー識別	2			2	+ 2 d	HPポーション×3	
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d		
魔術判定	2			2	+ d	□補充品	
呪歌判定					+ d	HPポーション×2	
錬金術判定					+ d		
現在重量：	8						
最大重量：	15	所持金：	365	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
ニンプル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：作成時に行動値+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]								
スティール	1	3	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	SL回	
効果：攻撃対象のドロップ品を1つ得る								
スペシャライズ:刀	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：命中判定の達成値+SL、ダメージ+SL								
トゥーハンドアタック	2	-	パッシヴ	-	自身	-	刀装備	
効果：片手の武器を両手で扱う。攻撃力に+[SLx2]								
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：刀の武器をSL個取得する。								
トゥルーアイ	1	4	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	刀、防御中1回	
効果：攻撃力÷2ダメージ軽減する。								
アームズマスタリー：刀	1	-	パッシヴ	-	自身	-	刀使用	
効果：命中判定+1D								
ファインドトラップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：トラップ探知に+1D。さらに、探知に失敗してもトラップが作動しない。								
リムーブトラップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：トラップ解除の判定に+1D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

冒険者の親から生まれたごく普通の少女。

私はいつも通り訓練として、親と迷宮探索をしていた。いつも荷物持ち&剥ぎ取りくらいしか、してないんだけどね(笑) だけど、迷宮内の異にてはぐれてしまった。

そこで、鏡を見つけた。その鏡には『自分の正体が写ってた』

近くの隠し部屋に閉じ込められただけなので、すぐに親が我を見つけたくれたが、鏡はいつの間にか消えていた・・・

(そもそも鏡があったか、謎であるが)

それからというもの、全身の血が滾る・・・

この高揚感を満たしてくれるものは、なんだ？