

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	4
サポートクラス	アルケミスト	Lv.1:	シーフ	性別	男
称号クラス				年齢	20
種族	アーシアン			境遇	放浪者
出自 (効果)	現代人			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	12	12	9	12	7	9
ボーナス	3	4	4	3	4	2	3
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	3	6	5	4	6	2	3

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	カタール	至近	0	5	0	0	0	0	0
左手	フラッシュライト								
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	サバイバルキット								
能力値			6	0	5	0	2	11	8
スキル	スペシャライズ：短剣		3	3					
その他									
総計(右)			9	8					
総計(左)			9	3	5	8	2	11	7
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	6	1	1	8	+ 3 d
トラップ解除	6	1	1	8	+ 3 d
危険感知	6	1		7	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 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	MPポーション
野営道具	毒消し
ロープ	毒消し
火打石	ダガー(売却済)
ポーションホルダー	ハット(売却済)
-HPポーション	マント(売却済)
-HPポーション	
-MPポーション	
-MPポーション	
-MPポーション	
MPポーション	

現在重量： 8
 最大重量： 15
 所持金： 3152
 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
アーシアン：召喚	★	-	ダイスロール直前	-	自身	自動成功	1	
効果：	シリア1回。ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	5	
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	ダメージロール直前	-	自身	自動	3	
効果：	ダメージダイス+SL個							
アームズマスタリー：短剣	★	-	パッセージ	-	自身	-	1、短剣	
効果：	命中判定に+1D							
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	1	
効果：	スル無効。シリア1回							
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動	1	
効果：	武器攻撃の対象が行うリアクション-1D							
スペシャライズ：短剣	3	-	パッセージ	-	自身	-	5、短剣	
効果：	命中判定の達成値とダメージに+SL							
エリクサー	★	-	パッセージ	-	自身	-	1	
効果：	ダイスで効果を決めるポーション+1D							
インベナム	1	6	効果参照	-	自身	自動	3	
効果：	武器攻撃と同時使用。HPダメージを与えれば毒(SL)を与える							
オルタナティブウェポン	1	4	マイナー	-	自身	自動	1	
効果：	武器攻撃を無属性魔法ダメージにする							
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	1	
効果：	難易度10判定成功で戦闘不能回復							
カルチャー：現代世界	1	-	パッセージ	-	自身	-	1	
効果：	知力判定+1D							
ファインドトラップ	1	-	パッセージ	-	自身	-	1	
効果：	トラップ探知に+1D、トラップ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	-	パッセージ	-	自身	-	1	
効果：	トラップ解除に+1D							
アンチトラップ	1	-	パッセージ	-	自身	-	1	
効果：	トラップ探知、トラップ解除、危険感知に+1。自身が作動させたトラップの判定に+2							

一初期
 「探検」が大好きな大学生。しばしば森で行方不明になったり廃墟に侵入したり山で死にかけたりして各所に迷惑をかけていた。
 ある日、山の中の古びた建物に侵入したところそのまま異世界に飛ばされてしまう。
 勇者として迎え入れられたものの与えられた力は小さく「儀式は失敗した」と村を追い出されてしまった。
 元の世界に帰るため少しばかりの知識とちっぽけな力で旅をする。
 「元の世界に帰れたら堅実に生きよう・・・」
 -1話
 フラッシュライトの目くらましで敵を妨害。罠を見つけれないシーフはゴミだと気づき頑張り始める。
 -2話
 こっそり拾っていたチーズでネズミ軍団を妨害。デイズニランドは嫌い。USJの方が好き。
 罠を見つけたのに解除に失敗して穴あきチーズになりかけたので罠解除を勉強する。
 ポーションがあまり効果を発揮しなかったので勉強する。
 -3話
 全くいい思い出のない村に行くことになりテンション最低。シーフなのに最後尾でグダグダする。

育成予定 (避けない柔らかいので本当にいいのか?)
 3→4スペシャライズ2→3インベナム1トキシコロジー
 4→5スペシャライズ3→4インベナム1→2オルタナティブウェポン