

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	5
サポートクラス	ブラックスミス	Lv.1:	ブラックスミス	性別	男性
称号クラス				年齢	32
種族	レムレス			境遇	傷病
出自 (効果)	帰還			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	19	7	9	9	15	10
ボーナス	2	6	2	3	3	5	3
クラス修正	1	2	1	1	1	0	0
他修正		1				1	
能力値	3	9	3	4	4	6	3

HP	42
MP	46
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	ダガーS3	至近	0	7	0	0	0	0	0
左手	ダガーS2	至近	0	7	0	0	0	0	0
頭部	サークレット					2			
胴部	異界の霞鎧					3	5		
補助	異界の霧盾					3	3		
装身具	アトムリング								
能力値			9	0	3	0	6	7	8
スキル	エレメンタルボディ					5			
その他									
総計(右)			9	7					
総計(左)			9	7	3	13	14	7	8
総計(両)			9	14					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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
・アームズクリスタル	・ポーション
武力×2	HPポーション××5
武勇×2	
器用	
・サービス	
使用人×3	
・道具	
霊銀鍛冶道具	

現在重量: 6
 最大重量: 6
 所持金: 6500
 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
エレメンタルボディ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【物理防御力】に+5する。ただし、キャラクター作成時に【筋力基本値】に-2する。								
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+[SL×2]								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動	1回	
効果: 対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮せよともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
アンビデクスタリティ	★		パッシブ		自身			短剣、鞭装備
効果: 「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備している二つの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部状況」の一つの武器として扱う。ひとつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは、同時に使用できない。								
テンバー:武器	5		メジャー	至近	単体	錬金術		
効果: SL以下の任意の値を選択する。所持金を[選択した値×100]G消費。対象が装備している武器一つを選択する。選択した武器の「攻撃力」に+選択した値する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
テンバー:防具	5		メジャー	至近	単体	錬金術		
効果: SL以下の任意の値を選択する。所持金を[選択した値×100]G消費。対象が装備している防具一つを選択する。選択した武器の「物理防御力」に+選択した値する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
アームズマスター:短剣	★		パッシブ		自身			短剣使用
効果: 短剣を使用した命中判定+1d。								
アームズスペシャリスト	★		マイナー		自身	自動		
効果: 所持金を50G消費。あなたが取得している「アームズマスター」で指定されている種類の武器による攻撃に有効。ダメージ増加を行う。この攻撃のダメージに+【器用】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ナイフパリー	★	3	ダメージロールの直後		自身	自動		
効果: ダメージ軽減を行う。あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直前に使用する。その物理ダメージを-[あなたが装備している武器の攻撃力の合計]する。								
プラシーズ	★		パッシブ		自身			
効果: プリアプレイにあなたの所持金が【【器用】×100]G増える。								
鋼の声	2		パッシブ					
効果: あなたが取得している「テンバー」のSLに+する。この効果で、SLがその上限を超えてもよい。業縛(テンバー)を使用する際、追加で[選択したアイテムの[レベル]×100]G消費する。消費しなかった場合、あなたは「テンバー」を使用できなくなる。								
ヒストリー	1		パッシブ					
効果: 様々な国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知識】判定に+1dする。								
トレーダー	1		パッシブ					
効果: プリアプレイに所持金を【幸運】×50G増やす。								
トレーニング:器用	1		パッシブ					
効果: 器用基本値+3								
サイドビジネス	1		パッシブ					
効果: プリアプレイに所持金を100G増やす								

「おい、そこのお前さんお。なあ、ちょっと悪いんだが……うちの商品の宣伝に付き合ってくれや」

彼の真の目的は金銭を集め、自身の本体を幽界からこちらへ引き戻す手段を入手することだ。元々冒険者兼鍛冶職人だったが、とあるダンジョン探索中、遺跡装置の誤作動により幽界に転送されてしまっ。その先の幽界での戦闘により、本体に大きな傷を負ってしまう。そして、受けた負傷の影響が肉体を幽界に残したまま、精神のみ物質界に戻されてしまった。