キャラクター名
リエッタ・スミス

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	13
サポートクラス	ハンター	**Lv.1:**	ハンター	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	18	24	8	18	12	9
ボーナス	7	6	8	2	6	4	3
クラス修正	1	2	2	0	3	0	0
他修正							
能力値	8	8	10	2	9	4	3

HP	141
MP	101
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	ウェポンブレイカー	至近	0	18	0	1	0	-5	0
左手	ミスリルククリ	至近	-1	19	0	0	0	-4	0
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			8	0	10	0	4	19	13
スキル	ｱｰﾂｸﾗﾌﾄ、ﾙｯｸｱｳﾄ		2		2			2	
その他								1	
総計(右)			10	18	15	15	4	20	16 m
総計(左)			9	19					
総計(両)			9	37					
ダイス数			3 d	3 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9			9	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
小道具入れ、ポーションホルダー	漆黒の星
異次元バッグ、ベルトポーチ	ビーストブラッド
キャップライト	ジェミニカード
ハイHPポーション	グレートHPポーション
毒消し	蘇生薬
HPポーション	耐毒符
MPポーション×12	飛翔符
冒険者セット	EXMPポーション
万能薬	火酒×1
強心丹	
ハイMPポーション	

現在重量： 34		
最大重量： 35	所持金： 30	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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時にフェイト+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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
バタフライダンス	1							
効果：								
ドッジムーブ	1							
効果：								
インタラプト	1							
効果：								
AM：短剣	1							
効果：								
ナイフパリー	1							
効果：								
アンビデクスタリティ	1							
効果：								
ランナップ	1							
効果：								
ルックアウト	1							
効果：								
スペシャライズ：短剣	1							
効果：								
	1							
効果：								
ハンターウェポン	2							
効果：								
ギガントウェポン	3							
効果：								
ワイルドパワー	1							
効果：								

リエッタ（15歳/女性/ヒューマン）
「私はリエッタ・スミス。よろしく！」
「ちぇーつまんねー」
「大丈夫。違うことは悪いことじゃないって」
　職人家系である家を出て、冒険者になった人間の女性。家のことを嫌っているわけではなく、武器作成は今でもたまに行う。家を出たのは、自分のしたいことを探すため。好奇心旺盛というわけではないが、知らないことは積極的に知ろうとしたり、経験のないことはやってみようとしたりする。かなり砕けた話し方をする。

設定整理用
　私は職人の家系に生まれた。古い先祖には伝説の名工なる人物がいて、その技術を絶やさんと血族はみんな職人になる。未だ伝説に至る後継は現れておらず、毎日研鑽を続けている。だけど、私はそんなふうにはなれなかった。
　幼い時から技術を叩き込まれてきた。兄弟はみんな自然とこの世界に惹かれて、名工を目指すようになった。幼い私は、きっといつかああいうふうに考えるようになるものだと思っていた。でも、そんな日はいつまで経っても来ない。熱心に会話する兄弟たちの会話を、一歩下がった場所で見ている。周りと違うことに私は焦っていた。
　10歳になったら、素材の調達に市場や業者のところへ同伴するのがうちの決まりだった。なんでも目を養うってことらしい。ここまでの熱心な教育もあって、その重要性は私もわかった。こうしてたくさんの人々と関わることで、私の世界が広がっていったんだと思う。商人、調達師、そして冒険者。彼ら彼女らは三者三様で、私にはとても色鮮やかに見えた。気付いた時には、私の中にあった焦燥感は消えていた。
　13歳、一本の短剣を仕上げた。教わった製法とは全く違う、自分のオリジナルの方法で。なんでそんなことをしたのかは覚えていない。お世辞にもいい出来とは言えなかったけど、やけに自分の手に馴染んで気に入った。「別に同じである必要はない」自分の中にあった抽象的でまとまらない考えが、この短剣ができたことで、形になって掴めるようになった。
　14歳で私は家を出た。このまま過ごしても私は名工にはなれないし、私のしたいことはこれじゃない。武具を作るのが嫌いなわけではないけど、そんな確信があった。傍から見れば、曖昧極まりない子供の戯言だ。それでも、素材購入で知り合った若い冒険者パーティーに加入する形で冒険者になると言ったら、意外と

キャラクター名
リエッタ・スミス

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
リエッタ・スミス

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレーニング：筋力	1							
効果：								
イクイップリミット	1							
効果：								
サーチリスク	1							
効果：								
フェンサーⅠ	1							
効果：								
フェンサーⅡ	1							
効果：								
ベアアップ	1							
効果：								
リサーチ	1							
効果：								
アースノウリッジ	1							
効果：								
フックダウン	1							
効果：								
フリッカースラッシュ	1							
効果：								
バイタリティ	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1							
効果：								
フェイス：ダグデモア	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								