

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	ドルイド	Lv.1:	ドルイド	性別	おとこ
称号クラス				年齢	そこそこわかい
種族	ヴァーナ			境遇	紛失
出自 (効果)	放浪者			目標	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	7	17	6	14	6	9
ボーナス	4	2	5	2	4	2	3
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	4	4	6	3	6	2	3

HP	47
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	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ソリッドブーツ					3			
装身具									
能力値			4	0	6	0	2	12	9
スキル	アンチイビル、ハンターアーツ、アキュートアーツ		4	5					
その他									
総計(右)			8	11					
総計(左)			8	5	6	10	2	12	8
総計(両)									m
ダイス数			2 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			6	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 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

現在重量: 0
 最大重量: 12
 所持金: 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	★	-	パッシヴ	-	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。命中判定の達成値に+SL								
バタフライダンス	1		P					
効果: 回避+1D								
インタラプト	1		効果参照					
効果: スキルを打ち消す								
アキュートアーツ	1		P					
効果: 命中を【感知】判定で行う								
ドルイドマスター	1		P					
効果: 【感知】判定の達成値+[SL]+1								
センスエネミー	1		P					
効果: エネミー識別を【感知】判定に変更する								
アンチイビル	1		P					
効果: 攻撃のダメージ+3。妖魔・魔族・魔獣には更に+1								
フォースウェポン	1	10	マイナー					シナリオSL回
効果: 武器攻撃のダメージを<光>属性に変更する。相手が魔族・妖魔・魔獣の場合魔法防御を0として計算する。								
ハンターアーツ	1		P					
効果: 片手に武器装備時攻撃のダメージと物理防御+SL*2								
ディテクトアタック	1		P					
効果: 攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合メインプロセス終了後にエネミー識別を行える								
	1							
効果:								
インサイト	1		P					
効果: はったり・嘘を見抜く【精神】判定に+1D								
ファインドトラップ	1		P					
効果: トラップ探知の判定+1D								
効果:								

世界を放浪し尽くした親の知識の中からドルイドとアルケミストを選びとった。
 小さな頃に何度かアルベルトの居た村を訪れた事があり
 同年代の友達として記憶に残っていたらしい。

見習い時代に爆発事故で自分の左腕を失う。
 とりあえず義手を付けてみたら素手で焼き芋が出来るようになった。

なんかかんやで一人前になり、世界を見て回ることにする。
 冒険者の身分があれば何処でも行きやすいので、冒険者になって各地をウロウロ。
 何処かではったりアルベルトと再開。丁度いいので彼に付いて行く。

そんな楽天的狼。