

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_  
 マーク \_\_\_\_\_

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	2
サポートクラス	ウォーリア	Lv.1:	ウォーリア	性別	男
称号クラス				年齢	14
種族	フィルボル			境遇	師匠
出自 (効果)	冒険者			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	10	10	7	9	11	9
ボーナス	3	3	3	2	3	3	3
クラス修正	1	2	2	0	1	0	0
他修正							
能力値	4	5	5	2	4	3	3

HP	40
MP	37
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	ロングスピア (サイズカスタム)	至近	0	9	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胸部	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	5	0	3	9	9
スキル	ウエポンルーラー		2					3	
その他									
総計(右)			7	9					
総計(左)					5	6	3	12	9
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
冒険者セット	
ベルトポーチ	
バックパック	
HPポーション*2 (1個)	
毒消し*2	

現在重量: 8  
 最大重量: 16  
 所持金: 92  
 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	★	-	パッシブ	-	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]								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果: 回避判定に+1dする。								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動成功		
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。そのスキルの効果は発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身	自動成功	盾非装備	
効果: 回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+「SL+2」する。								
ピアシングストライク	1	5	DR直前		自身	自動成功		
効果: 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+「(SL)d」する。								
	1							
効果:								
アームズマスタリー: 槍	★		パッシブ		自身			
効果: 槍を使用した命中判定に+1dする。								
ウエポンルーラー	1		パッシブ		自身			
効果: 武器を使用した命中判定の達成値に+「SL+1」する。								
	1							
効果:								
サイズカスタム	★		アイテム		自身			
効果: プリアレイに装備、あるいは携帯している武器からひとつ選択せよ。選択した武器の「重量」を-3(最低1)、「行動値修正」に+2(最大0)にする。								
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果: トラップ解除の判定に+1dする。								
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果: トラップ感知の判定に+1dする。								
フェンサー I	★		効果参照		自身	自動成功	シーフ	
効果: 武器攻撃と同時に使用する。フェイト1点消費。その攻撃ダメージに+[(その攻撃の対象の数)D]する。								
効果:								

執事見習い。  
 とある貴族に使えるべく、日々修行をしているが、師匠から見聞と腕っぶしを鍛える為に、冒険者になることを勧められる。こうして一人前の執事になるべく、父親がそうだったように、彼自身も冒険者の道を開くのがあった。