

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	1
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	
称号クラス				年齢	
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	10	14	9	8	9	8	9
ボーナス	3	4	3	2	3	2	3
クラス修正	2	2	1	1	0	0	0
他修正							
能力値	5	6	4	3	3	2	3

HP	35
MP	29
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	マスキット	40m	-1	7	0	0	0	-5	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	ポイントアーマー				-1	3			
装身具									
能力値			6	0	4	0	2	7	10
スキル									
その他									
総計(右)			5	7					
総計(左)					3	8	2	2	10
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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

所持品	
鍛冶道具	
冒険者セット	
HPポーション	
MPポーション	

現在重量: 7
 最大重量: 20
 所持金: 510
 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
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
アーマーブレイク	2	5	Xジャー	武器	単体	命中		
効果: 武器攻撃。ダメージを与えず、【物理防御】を-[SL*4]する(重複可/下限0)								
テンパー: 武器	1		Xジャー	至近	単体	錬金		
効果: SL*100G/対象武器の攻撃力+[SL]。リリ継続								
プラシーズ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 所持金が+[器用*100]G								
	1							
効果:								
ガンスミス	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果: マスキットを獲得								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: アイテム鑑定の判定に+1D								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 所持品の重量制限を[筋力基本値*2]								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

【ハンドアウト⑤】
 あなたはエリンディル大陸で目覚めた。
 目が覚める前の記憶がなく、隣には見知らぬ四人の人物がいた。
 覚えていないが自分は彼らの友人らしい……。
 【ハンドアウト効果】:
 ラウンド中の自身判定Dに「-1D」、判定達成値、スキル効果値に「+5」。フリー。

記憶喪失の少女。覚えているのは、自分が鍛冶師であること(多々良鍛冶屋)

【錬装士:Lv1/アルケミスト】
 『タイミング:パッシブ』
 『種別:ワールドスキル』
 『判定:-』『対象:自身』
 『射程:-』『コスト:-』
 効果:
 ①成長時のスキル習得制限を無視して良い。(メインクラスからスキルを習得しなくても良い)
 ②スキルレベルの数だけ「サポート用クラス」からクラスを選択する。
 このキャラクターは選択したクラスでもあるとして扱う。