

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	2
サポートクラス	アルケミスト	Lv.1:	アルケミスト	性別	男
称号クラス				年齢	17
種族	ヒューリン			境遇	略奪
出自 (効果)	放浪者			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	10	13	8	9	9	6
ボーナス	3	3	4	2	3	3	2
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	3	5	5	3	5	3	2

HP	37
MP	38
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	ショットガン	20m	-1	7	0	0	0	-5	0
左手									
頭部									
胴部	ローブ					2			
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	シーフズツール								
	能力値		5	0	5	0	3	10	8
スキル	ショットガン			1					
その他	バタフライダンス								
	総計(右)		4	8					
	総計(左)				6	4	3	5	7
	総計(両)								m
	ダイス数		2 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	5		1	6	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	3			3	+ d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定	5			5	+ 2 d

所持品	
ベルトポーチ	
バックパック	
HPポーション	
毒消し	
冒険者セット	
筆記用具	
くさび	
小型ハンマー	

現在重量: 6
 最大重量: 9
 所持金: 53
 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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果:	タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3							
インベナム	2	6	パッシヴ		自身	自動成功		
効果:	1Dでもダメージ当てたら(SL)毒							
マスターハンド	★	-	効果参照	-	自身	-		
効果:	《ガンスミス》を取得							
ガンスミス	1							
効果:	《マスケット》を取得							
ウェポン・フォージ	3	8	メジャー		自身	-		
効果:	武器攻撃のダメージに+(SL)D							
コンバージョン	1		効果参照		範囲選択			
効果:	錬金銃を《ショットガン》に変更。範囲攻撃。							
バタフライダンス	1		パッシヴ		自身			
効果:	回避に+1D							
アームズマスタリー・銃	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果:	錬金銃による命中判定に+1D							
インサイト	1		パッシヴ		自身	-		
効果:	心理学ロールに+1D							
トレジャーハンター	★	無し	効果参照	無し	自身	自動成功	シーフ	
効果:	エネミーを倒した時のドロップロール後発動、fateを1点使用する事でもう一回ドロップロールを行える。							
ファインドトラップ	1		パッシヴ		自身	-		
効果:	罫探知に+1D、罫探知に失敗しても作動しない							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

・外見
 父親がヒューリンとネヴァーフのハーフなためネヴァーフよりもヒューリンの血が濃く出ている。でも、若いのに髭もじゃ。

・家族
 両親ともに死別済み。
 12歳まで父親との冒険をしていたが、12の時に黒尽くめの人に殺される。
 母親は物心着いた時には居なかった。

父親が殺されたのは、黒尽くめの団体からネヴァーフの秘宝である力のある指輪を盗んだ為。
 父親はほうぼうで傭兵を行っていた。決して義に悖る依頼は受けず、本人は正義に味方を自称していた。
 12歳から17歳の間は父の友人で商人の家に居た。そこには、父が長期で特に危ない仕事を請け負った時に何度か預けられていた。

・人物
 自称正義の味方。
 事ある毎に「正義の味方は〇〇なのさ」とか冗談めかして言うので、変な奴としてちょっと有名。
 でも、行動もそれなりに伴ってるので古馴染みからは信用されている。
 「おう、ギムレット久しぶりじゃねえか。相変わらず正義の味方やってるのか？」みたいな妖魔は魔族・魔神の命令に逆らえない存在である事から始末するのも努めだと考えている。

・旅の理由