キャラクター名
キトゥラ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	7
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**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	17	25	6	16	6	8
ボーナス	3	5	8	2	5	2	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	6	10	2	6	3	3

HP	69
MP	59
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	ロストデビルズクローR(シーフ：リンク)	至近	0	9	0	0	0	0	0
左手	ロストデビルズクローL(シーフ：リンク)	至近	0	5	0	0	0	2	0
頭部	ロストデビルズキャップ(シーフ：リンク)			5	1	1			
胴部	踊り子の衣装				1	1			
補助	ロストデビルズマント(シーフ：リンク)				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ(シーフ：リンク)							4	
能力値			6	0	10	0	3	16	8
スキル									
その他	シーフ(リンク)		4		4				
総計(右)			10	14	17	4	3	22	8 m
総計(左)			10	10					
総計(両)			10	19					
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	6			6	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
HMPP	
HHPP	
バックパック	
ベルトポーチ	

現在重量： 8		
最大重量： 17	所持金： 1430	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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]							
アンビデクスタリティ	1		パッシヴ					
効果：	二刀流可							
ラピディティ	1		パッシヴ					
効果：	敏捷判定に+2							
ソードダンス	1	5	マイナー					
効果：	ダメ+敏捷							
ステップダーク	3	4	セット					
効果：	シーン中回避+lv*2							
ハードビート	3		パッシヴ					
効果：	HP最大ならダメ+lvD							
アームズマスタリー(短剣)	1		パッシヴ					
効果：	命中+1D							
ミステリアスダンス	1	4	セット	10m	単体	敏捷		
効果：	精神対決(+lv*2)して対象に逆上付与							
バタフライダンス	1		パッシヴ					
効果：	回避+1D							
フェンサー1	1	1F	パッシヴ					
効果：	ダメージ+(対象の数)D							
フェンサー2	1	1F	パッシヴ					
効果：	回避+2D							
フェンサー3	1	XF	パッシヴ					
効果：	ダメ+X*2D							
ステップウォーター	3	5	セット					
効果：	シーン中命中+lv*2							
クイックステップ	1	5	セット					
効果：	ステップを2つ使用							

1話報酬
金1485G+15000G
レベル+1
一般1個

2話報酬
金G+スキル(捕食)

HP68MP59行動値22
命中　3D+11(ステップ時3D+17)
ダメ　範囲に5D+31(フェンサー時，+対象D)
回避　3D+19(ステップ時3D+25)

回避に多めにリソースを割いた範囲アタッカー
踊れれば命中は十分だが，コストが重いので普段はダンシングヒーローでゴリ押す予定
ダンシングヒーローはシーン1回あらゆる判定を+1D出来るので，道中の判定は大体これでゴリ押す
フェイトの消費が重いので1回増やして6個に
2R目以降は単体にタウントをかける(2D+14)

キャラクター名
キトゥラ

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
ダンシングヒーロー	1		判定前				S1回	
効果：判定+1D								
アプリケイション	1		マイナー				シナ1	
効果：MPをCL*5回復								
捕食	1		イニシ	至近	単体		シナ1	
効果：HP20以下を即死させる								
ファインドトラップ	1		パッシヴ					
効果：トラップ探知に+1D								
トラッキング	1		パッシヴ					
効果：追跡する探知に+1D								
リムーブトラップ	1		パッシヴ					
効果：トラップ解除に+1D								
サーチリスク	1		パッシヴ					
効果：危機感知に+1D								
レストタイム	1		シーン後					
効果：HPとMPを2D+CL回復								
マシンリム	1		パッシヴ					
効果：筋力器用敏捷+1								
フェイス:アーケンラーヴ	1		パッシヴ					
効果：命中+1								
トレーニング(敏捷)	1		パッシヴ					
効果：敏捷+3								
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：								
効果：								