

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	♀
称号クラス				年齢	15
種族	フェイ：フェアリー			境遇	義理の親
出自(効果)	取り替え子			目標	憧憬

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

HP	42
MP	42
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	ダガーS3[風/毒/侵食]	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハットS1[感知]					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	妖精の花冠								
能力値			4	0	5	0	3	12	7
スキル	アームズマスタリー：短剣(命中：1D) / バタフライダンス(回避：1D)		1D		1D				
その他	アキュートアーツ(命中：3感知+感知判定) / ドルイドマスタリー(命中：4) / ハンターアーツ(回避：6、感知：6、魔防：5)		7	6		6	3		
総計(右)			11	10					
総計(左)			11	6	6	12	6	12	6
総計(両)									m
ダイス数			3 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	7			7	+ 3 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	HPポーション*2
ポーションホルダー	MPポーション*2
小道具入れ	毒消し
冒険者セット	
小型ハンマー	
くさび*5	
キャップライト	

現在重量： 9  
 最大重量： 14  
 所持金： 50  
 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
フェイ：フェアリー	★	3	判定直後	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： 対象が行うリアクションの判定直後に使用。達成値に-3(最低1)する。また《飛行能力》(PSG P402)を取得する								
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。2体以上の場合ダメージ+2(SL*2)								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： 「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを宣言と同時に阻害する。								
アームズマスタリー：短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣	
効果： 「短剣」の命中判定+1D								
ドルイドマスター	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【感知】判定の達成値に+4(SL+1)する								
ハンターアーツ	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「装備部位：片」の武器をひとつ装備し、他に武器も盾も装備していない時に有効。攻撃のダメージと【物防】に+6(SL*2)、【魔防】に+3(SL)する								
飛行能力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 飛行状態となる。シーンに登場する際に効果を適用するか否か選択。シーン中の適用と解除はマイナー								
アキュートアーツ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 攻撃の命中判定に使用する能力値を【感知】に変更する								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定+1D								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危機感地の判定に+1D								
ダンジョンマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ミドルフェイズのダンジョンシーン、かつ戦闘以外の時に有効。あらゆる行為判定の達成値に+1								
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 警戒行動を行う。聞き耳の判定に失敗しても気づかれなくなる								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 罠探知+1D。失敗しても罠が作動しない								
効果：								
効果：								
効果：								

キャラクター設定  
 \*\*\*\*\*  
 親バンシーによりチェンジリングとしてエミル族の赤子と入れ替えられたが、種族サイズが違いすぎて即バレた為、赤子は無事戻ってきた。親バンシーはとっとと逃げ出してしまい、見捨てられた子バンシーを哀れに思ったエミル族の一家は子バンシーを育てることにした。子バンシーは愛情をたっぷり育てられ、やがてニンフとして成長した。義理の両親はエミル族の冒険者でもあったため、その背中に憧れて冒険者の道を進み始めた。  
 \*\*\*\*\*  
 成長記録(下から)  
 -----  
 20190112  
 中断メモ  
 ドロップ品4つ所持。残重量1  
 -----  
 マナ・ウォーター (30G)  
 少し硬い骨 (30G) \*3  
 -----  
 経験点40点、所持金3000Gで作成。