キャラクター名
籠女　【リビルド】

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	レンジャー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17才
種族	ヴァーナ			**境遇**	渡来
出自（効果）	忍びの者			**目標**	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	16	27	6	19	6	9
ボーナス	3	5	9	2	6	2	3
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	3	7	11	3	7	2	3

HP	81
MP	68
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	シュリケン	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	0	0	0	0
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	クイックバンド							2	1
装身具	鷹の目								
能力値			7	0	11	0	2	18	8
スキル	捨て身の誓い		2		2				
その他	漆黒の星、蝶の帽子		1		2			1	
総計(右)			10	6	19	10	2	21	9 m
総計(左)			10	2					
総計(両)			10	8					
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	1		8	+ 3 d
トラップ解除	7	1		8	+ 3 d
危険感知	7	1		8	+ 3 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	2			2	+ d
錬金術判定	7			7	+ d

所持品	
ポーションホルダー	強酸瓶
ハイMPポーション	粘着瓶
毒消し	結界紋
	転移の呪符
ベルトポーチ	耐毒符
漆黒の星	理力符：火
蝶の巻物	理力符：水
	理力符：風
異次元バッグ	理力符：土
囮餌	理力符：光
滑剤瓶	理力符：闇

現在重量：　19		
最大重量：　21	所持金：　435	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。対象２体以上でダメージ+[SLx2]								
インベナム	2	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：毒強度（SL）を付加。								
ｱｰﾑｽﾞﾏｽﾀﾘｰ：短剣	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：命中+1D								
ディスアピア	★	3	マイナー	-	自身	-		
効果：隠密になる								
ブービートラップ	3	6	ムーブ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL回	
効果：BS宣言。ダメ通ったら適用。強度1、ラウンド終了まで。								
アンビデクスタリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：右手と左手の武器を合算								
スイングダガー	★	5	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：投射と同時に使用、武器は手に戻り装備品となる。								
ランナップ	★	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	-		
効果：戦闘移動、離脱を行う。								
コンシールアタック	2	-	パッシブ	-	自身	-	隠密時	
効果：命中+1D、攻撃+(SL)D								
ソアスポット	1	3	DmR直後	-	自身	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞ1	
効果：DmR直後、[SLx2]個以下の任意の数のダイスを振りなおす。								
バーストブレイク	3	-	メジャー	20m	範囲(選択)	精神	ｼﾅﾘｵ1	
効果：[2D+SLx10]貫通ダメージ、リアクション不可								
ビッグバン	★	-	ﾊﾞｰｽﾄﾌﾞﾚｲｸ	-	自身	-		
効果：バーストブレイクダメージ+[CLx5]								
スタントフライング	★	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：飛行になる。移動力+[SLx5]m。ｼｰﾝ終了まで。								
バタフライダンス	★		パッシヴ			-		
効果：回避判定+1D								

「にんにん。」
（命令を受けて）「うい。」
「籠女、イズナにどこまででもついて行くでござる。」
「にしし、イズナといると退屈しないから好きでござるよ。修行はイーッってなるくらい退屈でござる。」

自由奔放かつ享楽的な「エリンディル東方、ダイワ群島国」のくのいち。

忍びの才能に恵まれた天才ニンジャだが、修行をサボることが多々あった（ﾚﾝｼﾞｬｰ経由）。
敵の背後をあっさり取り、分身は五分身までいける。
他の忍者と比較してもその差は圧倒的である。

厳しい修行に耐え抜けば、忍びの里の次期党首にふさわしい器であると称されるが、
その修行嫌いの性格ゆえ、里の重役の悩みの種になっている。

他にも薬剤の調合や各種シーンで君主に助言を行う等、やれば何でもできるが滅多にやらないタイプ。

本人は忍者の陰鬱で暗い世界が嫌いで、明るく楽しく面白く生きたいと考えている。
毒に対して万能の耐性を持つが、同時に薬が効かない体でもある。
幼い頃から毒と触れ合って生活することを強いられていたため身についた体質であるが、
それと同時に寿命を大きく削ってしまっている。しかしこの秘密を知っている者は少ない。

修行嫌い過ぎて、イズナが国を飛び出すときに一緒についていくことになった。

キャラクター名
籠女　【リビルド】

プレイヤー名

所持品			
ランチボックス			
にく			
野菜			
果実			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ビースティング	3	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：命中+(1+SL)D								
ミラーアタック	★		判定直後		自身	自動成功		
効果：ダイス一つを「6」にする。								
スティール	1	3	DmR直後		自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：アイテムを盗む								
シャドウストーク	★		パッシヴ		自身			
効果：隠密時に移動と接敵しても解除されない。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：パッシブ、アイテム以外の効果打消し。								
ブロウアップ：光	1	-	メジャー	至近	範囲(選択)	魔術	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：魔法攻撃[2D+【HP】]メイン終了後【HP】は0に。								
料理クラブ	★							
効果：シナリオ開始時　弁当を３つ所持する。（弁当。　HPとMPが1d6回復する）								
捨て身の誓い	★						盾なし	
効果：命中、回避+2。天罰：回避判定-1D								
暗視	★	-	パッシヴ	-	-	-	-	
効果：明度1~3　の影響を受けない。								
アサシンⅠ	★	ﾌｪｲﾄ1	自動成功					
効果：デバフ強度+1、フェイト1消費。								
ファインドトラップ	★		パッシヴ					
効果：罠探知判定+1D。失敗でも動作なし。								
リムーブトラップ	★		パッシブ					
効果：罠解除判定+1D。								
アンチトラップ	★		パッシブ					
効果：罠探知・解除・危険感知の判定に+1。作動させた罠が要求する判定達成値+2。.								
アサシンⅡ	★	ﾌｪｲﾄ1	戦闘前		-	自動成功		
効果：隠密状態になる、もしくは飛行状態になるスキルを使用する。フェイト1消費								
ビジランテ	★		パッシヴ					
効果：隠密感知判定+1D								
トレーニング:敏捷	★		パッシヴ					
効果：敏捷+3								
サーチリスク	★							
効果：危険感知判定+1D								
イクイップリミット	★							
効果：装備重量制限+5								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								