

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	1
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	シーフ	性別	少女
称号クラス				年齢	14
種族	ヴァーナ			境遇	放浪者
出自(効果)	商人			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	9	15	6	12	6	9
ボーナス	2	3	5	2	4	2	3
クラス修正	0	2	2	0	2	0	0
他修正							
能力値	2	5	7	2	6	2	3

HP	32
MP	28
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	ダガー	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手	ダガー	至近	0	4	0	0	0	0	0
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
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	7	0	2	13	7
スキル									
その他									
総計(右)			5	4					
総計(左)			5	4	8	6	2	13	6
総計(両)			5	8					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	6			6	+ 3 d
トラップ解除	5			5	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	
バックパック	HPポーション*2
冒険者セット	筆記用具
→野営道具	
→ロープ	
→ランタン	
→火打石	
くさび*3	
小型ハンマー	

現在重量: 13 所持金: 21 預金・借金:

最大重量: 15

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	★	-	パッシブ	-	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	X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]								
インタラプト	★	-	効果	視界	単体	自動		
効果: パッシブ・アイテム以外のスキルを無効にする								
AM:短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 短剣での命中判定に+1D								
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 二刀流を可能にする								
スティール	1	3	DD-ル後	-	自身	自動	ナリオSL	
効果: 攻撃対象のドロップ品を1つ得る								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: トラップ探知に+1D。失敗してもトラップ作動しない								
ブラフ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: ブラフをかける【精神】に+1D								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

「はっはっは！ガッポリ儲けさせてもらうで～！」

綺麗な白髪にシーフの装い、アウリクの耳、そして豪快な怪しい関西弁を聞いたなら、それはメルチェンだろう。元々商人として各地を渡り歩いていた彼女は、簡単には襲われないように自衛の手段を欲した。そして手にしたのは短剣。手に入りやすく、持ち運びも容易で、振り回しやすい。思いの外、彼女には合っていたようで、安全な旅ができると喜んでいたので少しの間。彼女は『モノ売るよりも、短剣の腕を売った方がカネになるのでは?』と天啓を得る。そこに舞い込む『巨大遺跡調査』という大冒険。いや、大きな商機。冒険とは仕入れだ。戦闘は商談だ。生きて帰ってカネを数えるまでが1つの商売だ。名声は宣伝だ。名前はブランドだ。金銭こそが求めるものだ。さあ、一世代の大商いを始めよう。

構成的には範囲攻撃による雑魚散らしと回避盾を兼任する予定。高い敏捷による回避固定値は防御力に見合わない粘り強さを見せることだろう。そして、最大の目玉は『スティール』である。公式の質疑応答でも、

Q: 『ワイドアタック』などの複数の対象を攻撃した時に『スティール』を使用した場合、それらすべてのエネミーに対してドロップ品決定ルールが可能ですか?
A: 可能です。攻撃したエネミーごとにドロップ品決定ルールを行なってください。

とあるので、ボスと取り巻きをまとめて殴って金品を巻き上げるつもりだ。