キャラクター名
シヤ

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	アコライト	**Lv.1:**	アコライト	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	15歳
種族	ヴァーナ			**境遇**	略奪
出自（効果）	犯罪組織			**目標**	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	7	20	6	15	9	8
ボーナス	3	2	6	2	5	3	2
クラス修正	0	2	1	1	1	1	0
他修正							
能力値	3	4	7	3	6	4	2

HP	44
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	カタール	至近	0	5	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			4	0	7	0	4	13	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	5	8	8	4	13	6 m
総計(左)			4	0					
総計(両)									
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
MPポーション	

現在重量： 7		
最大重量： 9	所持金： 0	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								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身		-	
効果： 回避判定に+1dする。								
ドッジムーブ	4	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果： 回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+[SL×2]する。								
プロテクション	4	3	DR直後	20m	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
タウント	1	4	セットアップ	10m	単体	感知	-	
効果： 対象の【精神】と対決する。この対決の判定の達成値に+[SL×2]する。この対決に勝利した場合、対象に[逆上]を与える。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回/シーフ	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになり、対象はコストなどを通常通り消費する。								
ストリートワイズ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 情報収集を【幸運】判定で行う。その判定に+1dする。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 敏捷の能力基本値に+3する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

とある盗賊団の下っ端で、盗賊団が冒険者に壊滅させられた時に逃げ出した。
盗賊としての自分を捨てられず、かといって新しいこともできないまま、小さな犯罪を繰り返しては逃亡を繰り返す日々。とにかく自分の生存第一で生きてきた。
しかしある時、とある貴族の持ち物に手を出してしまい追われているので、隠蔓として学園に入学。
盗賊ではあるが信心深く、盗賊団時代の頭領が略奪の神や盗人神(悪神、邪神の可能性アリ)を信仰していた影響を受けている。