

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	女
称号クラス				年齢	16
種族	ヴァーナ/竜			境遇	師匠
出自(効果)	狩人			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	7	14	18	12	10	8
ボーナス	3	2	4	6	4	3	2
クラス修正	0	0	1	1	1	2	1
他修正							
能力値	3	2	5	7	5	5	3

HP	48
MP	63
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	赤き斜陽の剣	至近	0	5	0	0	0	-1	0
左手									
頭部									
胴部	踊り子の衣装				1	1			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	タリスマン								
能力値			2	0	5	0	5	10	8
スキル									
その他									
総計(右)			2	5					
総計(左)			2	0	7	3	6	9	8
総計(両)									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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7		2	9	+ 3 d
呪歌判定	5			5	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	→筆記用具
ベルトポーチ	アクセサリー
冒険者セット(野営道具)	
ポーションホルダー	防具下取り
→MPポーション×3	
→ハイMPポーション×2	# 2 使用金額
ハイHPポーション×3	
毒消し×3	
小道具入れ	
→冒険者セットの一部	
→チョーク	

現在重量: 8
 最大重量: 18
 所持金: 1237
 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
ハイジャンプ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる							
ウォーターマスター	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果:	「水」属性魔法 +[SL*4]							
ウォータースピア	1	6	マジック	20m	単体	魔術		
効果:	水槍 2d+28 [放心]付与							
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	魔術判定+1d							
エキスパート	1	3	マイナー	-	自身	自動		
効果:	次のマジックの魔術判定+1d							
マジックフォージ	1		DR直前		自身	自動	1/シーン	
効果:	DR +[(SL*2)d]							
マリッドストリーム	1	-	パッシヴ	-	自身	-	<水>魔	
効果:	ラウンド継続。ダメージが1点でも通れば回避判定-1d							
マジックブラスト	1	4	マイナー	-	自身	-	-	
効果:	[対象:単体]の魔術を[対象:範囲(選択)]に変更する							
	1							
効果:								
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動	1/シーン	
効果:	その判定に+1d							
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動	1/シーン	
効果:	対象を行動させる。拒否可。未行動のみで、終了後行動済に							
ハードビート	3	-	パッシヴ	-	自身	-	HP満タン	
効果:	HP満タン時のみ。DR+[(SL)d]							
リジェネレーション	1	10	クリナップ	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果:	HP回復を行う [CL*5]点回復							
	1							
効果:								
ファーフニルソウル	1	5	セットアップ	-	自身	自動		
効果:	シーン継続。あらゆるダメージを5点軽減							

立ち絵: うどんげ自機おめでとぅ!
 CL1取得
 メイジ: 《ウォーターマスター》2 《ウォータースピア》
 ダンサー: 《ダンシングヒーロー》 《エンカレッジ》

《ファーフニルソウル》
 タイミング: セットアップ 判定: 自動成功 対象: 自身 射程: □ コスト: 5 SL上限: 1
 効果: あなたはあらゆるダメージをCL点軽減する。この効果はシーン終了時まで持続する。あなたは「分類: 竜」として扱われる。
 解説: ファーフニルの肉や血を口にすることで手に入れた強靱な肉体を現すスキル。

《ファーフニルインストール》
 タイミング: イニシアチブ 判定: 自動成功 対象: 自身 射程: □ コスト: 5 SL上限: 1
 制限: 1シーン1回
 効果: 《ファーフニルソウル》の効果中のみ使用可能。あなたの与える魔法ダメージに+[CL×2]する。この効果中、《ハードビート》の条件を常に満たしているものとして扱う。ラウンド終了時まで持続する。
 解説: ファーフニルの魂を取り込むことでその力を増す能力を得るスキル。

クラン=ベル近郊の名もなき小さな村出身の狩人の少女。弓矢や刀剣類より魔術の才があったため、それを使って狩りをしていた。シナリオ開始の数か月ほど前に師匠と別れ、故郷を後にして冒険者となった。理由は、

