

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	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	女性
称号クラス				年齢	20
種族	ヴァーナ			境遇	親友
出自(効果)	英雄			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	11	17	7	10	7	9
ボーナス	3	3	5	2	3	2	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	4	7	2	4	3	4

HP	45
MP	40
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	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	軽銀の盾		0	0	0	5	0	1	1
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	マント					1			
装身具	シーフズツール								
能力値			4	0	7	0	3	11	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	6					
総計(左)			4	0	7	12	3	12	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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4		1	5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
冒険者セット	
小型ハンマー	
ポーションホルダー	
MPポーション*3	
HPポーション*2	
小道具入れ	
くさび×5	

現在重量: 7
 最大重量: 15
 所持金: 1834
 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	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	5	
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+[SL×2]								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	1	
効果: シナリオ回。タイミング: パッシブ、アイテム以外のスキル使用宣言時に使用。効果は発揮・持続せずに終了。コストは通常通り消費すること。								
アームズマスタリー: 短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 短剣を使用した命中判定に+1D。								
パフォーマンス	1	-	パッシブ	自身		-	1	
効果: プリプレイ時、所持金+【敏捷】×100]G。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 回避判定+1D。								
ソードダンス	1	5	マイナー	-	自身	自動	1	
効果: 白兵攻撃のダメージに+【敏捷】。メインプロセス終了まで持続。								
スティール	3	3	ダメージロール直後	-	自身	自動	4	
効果: シナリオSL回。白兵攻撃のダメージロール直後に使用。対象のドロップ品を1つ取得。ドロップ品決定ロールを行う。ドロップ品が設定されていないエネミーの場合、[エネミーレベル×100]G獲得。								
マタドール	2	4	回避判定直前	-	自身	自動	5	
効果: 回避判定の達成値+[SL+1]。								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 交渉や説得などの【精神】判定+1D								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: トラップ探知判定+1D。失敗してもトラップが作動しなくなる。								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: アイテム鑑定の判定+1D。								
フェンサーI	1	-	武器攻撃時	-	自身	自動	1	
効果: フェイト1点消費。ダメージ+[攻撃対象の数]D								
効果:								
効果:								
効果:								

お金大事、お金大好きな猫族の女の子。
 両親は歴戦の冒険家だったが、結婚を機に引退。家族3人でのんびり暮らしていた。
 15歳の頃に一念発起、両親のような冒険家になってお金をがっばりがっば稼ごうと考える。