

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	2
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	14
種族	フィルボル			境遇	正体
出自(効果)	狩人			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	10	12	7	9	12	9
ボーナス	2	3	4	2	3	4	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	2	4	6	2	4	5	4

HP	35
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	カタール	至近	0	5	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	踊り子の衣装				1	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	6	0	5	10	7
スキル			1	1	1			3	
その他			□1D		□1D				
総計(右)			5	6					
総計(左)			5	1	9	5	5	13	6
総計(両)									m
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	4	□1D		4	+ 3 d
トラップ解除	4	+1D	1	5	+ 3 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			0	0	+ d
錬金術判定					+ d

現在重量: 7  
 最大重量: 11  
 所持金: 130  
 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
ニンプル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
ワイドアタック	3	4	メジャー	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]								
アームズマスタリー:短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 短剣の命中判定に+1D								
ステップ:ブライト	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: 行動値に+SLx3 シーン終了まで								
バトルステップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 命中、回避、攻撃のダメージに+SL ステップ:~の効果持続中に有効								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1D								
ピアシングストライク	1	5	DR直前	-	自身	自動成功		
効果: + [(SL)D] のダメージ増加								
トラッキング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1D								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: トラップ探知判定に+1D								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: トラップ解除判定に+1D								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

遺跡での珍しい物には目がない。お金も好きだが興味を持ったものを買うお金でありお金自体には固執しない。身長が他の子と比べて低いことを気にしており、ちっちゃいと言われると怒るよ！ちなみに身長を自己申告する場合は80ぐらいとサバ読み新しいものを見ると見たり使いたがったりするぐらいに好奇心旺盛。そこ！まんま子供っぽいとか言うな！よく負けるけど賭け事好き。お金などを賭けで使う場合は限度を決めてちゃんと生活ができるようきっちりしてる。一夜を賭ける？フィルボルならよし、その他は、ちょっと遠慮します。一人称はあたい！  
 楽観的な性格でとりあえず動けば何とか！と思っている。身もふたもない言い方をすればあほの子。