キャラクター名: カシルダ

プレイヤー名:

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	7
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	バイキング	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	27
種族	ヴァーナ			**境遇**	傷病
出自（効果）	騎士			**目標**	金銭

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	11	18	19	6	21	6	8
ボーナス	3	6	6	2	7	2	2
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	4	8	7	2	9	2	2

HP	71
MP	58
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	S1ベンドクロスボウ	30m	-1	13	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1	0		0
胴部	ローブ					2			
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			8	0	7	0	2	16	9
スキル	スペシャライズ：弓/ウェポンフォーカス		5	10					
その他	ロストデビルズキャップ/ロストデビルズアイ			5				4	
総計(右)			12	28	9	5	2	20	8 m
総計(左)									
総計(両)									
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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 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	
バックパック	ランチボックス
ベルトポーチ	└野菜*3
冒険者セット	
	【アームズクリスタル】
矢筒	S1ベンドクロスボウ
└ミスリルの矢*2	└弱体：ノックバックのクリスタル
ポーションホルダー	
└MPポーション*5	
MPポーション*4	

現在重量： 9		
最大重量： 29	所持金： 15840	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	★	-	パッシブ	-	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							
ワイドアタック	1	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]							
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
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るので、対象はコストなどを通常どおり消費する。							
スペシャライズ：弓	5	-	パッシブ	-	自身	-	弓使用	
効果：	弓を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。							
ウェポンフォーカス	★	-	パッシブ	-	自身	-	弓使用	
効果：	弓を使用した武器攻撃に有効。武器攻撃のダメージに+5する。							
	1							
効果：								
アクアスタンス	★	5	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果	:遊泳状態によるペナルティを受けない。また、遊泳状態でなくても、「使用条件：遊泳」のスキルの効果を受け、使用することができる。この効果はシーン終了まで持続する。							
スキップジャック	5	7	マイナー	-	自身	自動	遊泳	
効果：	ダメージ増加を行なう。武器攻撃の命中判定に+1Dし、さらにダメージに+[SL×4]する。この効果はラウンド終了まで持続する。							
シャークバイト	★	5	《スキップジャック》	-	自身	自動	-	
効果	:《スキップジャック》と同時に使用する。武器攻撃のダメージが〈水〉属性の魔法ダメージとなり、対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[スタン]を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
セルフプライド	3	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳	
効果：	武器攻撃のダメージに+[(SL)D]する。							
	1							
効果：								
リサイクル	★	8	効果参照	-	自身	自動	-	
効果	:シーン終了時に使用する。そのシーンで使用した「種別：矢弾」のアイテムは携帯品に、投射に使用した武器は装備品、あるいは携帯品に戻り、再び使用可能となる。							
スピードショット	★	-	パッシブ	-	自身	-	弓・錬金銃・重弩銃装備	
効果：	装備している武器の行動修正を±0にする。							
ストロングボウ	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	武器ひとつの「重量」を+3し、「攻撃力」を+5する。							
ブービートラップ	1	6	ムーブ	-	自身	自動	シーンSL回	
効果	:使用する際にバッドステータスからひとつ選択せよ。武器攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを与える。効果強度が必要な場合は1とする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							

「私は金の為ならなんでもやるよ。もう無様な自分に戻りたくないから」
一攫千金を夢見て冒険者を志した兎族の女。波乱の人生を経て真に価値あるモノは金であると気付き、妄信するようになった。

だが哀れじゃないか。この娘が金を手にしたところで、別に幸せを掴めはしないだろう。
彼女の器はとうの昔に壊れてしまったのだ。穴の開いた器は、何を注いでも決して満たされることはない。

【出自：騎士】
元々は帝国領アルフィオレの騎士だった。だが騎士とは名ばかりで、一応の貴族階級を与えられただけの平民に過ぎなかった。彼らはつまり、名誉や誇りに焚きつけられ、戦場で率先して死んでいく先兵だ。実際には戦場に名誉などはなく、ただ死と恐怖が蔓延っていた。支配者達におだてられ、死地へと歩を進める愚かで哀れな人達。カシルダもまた、その一人だった。

【境遇：傷病】
オーソン攻略戦で負傷し、騎士団を抜けて爛れた生活を送り始めた。街のゴロツキらと徒党を組んで、トワド内海を主にテリトリーとする海賊に身を落とすようにもなってしまう。海賊行為の最中も、体中に傷が増えていった。壊れた心に身体が追い付いてきた時、悔しさと悲しみで涙が出た。何故、私はこんなことをやっている。

【目的：金銭】
乗っていた海賊船が同盟の大型商船に沈められ、船主であるヒルベニアの貴族によって奴隷として買われることで生き延びる事となる。その貴族は、金に物を言わせて買った奴隷や街の貧困層に様々な横暴を働いた。貴族は趣味の悪い男で、体中に傷のあるカシルダをよく好んで床へと呼んだ。屈辱の日々の中、カシルダは理解した。この世を生き残る為に必要なものは、圧倒的に蓄積された富なのだと。貴族の屋敷を逃げ出し、辿り着いた先は神殿だった。貧しいが故に海賊に成り下がり、果てには奴隷にまでなってしまった。そんなの最低だ。二度とごめんだ。最高の人生を送る為に、一攫千金を目指して冒険者となったのだ。

キャラクター名: カシルダ

プレイヤー名:

所持品

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エンラージリミット	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。								
マシンリム	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
フェイス：リアール	★	–	パッシブ	–	自身	–	遊泳	
効果：攻撃のダメージに+3する。								
フェンサーⅠ	★	–	効果参照	–	自身	自動	シーフ	
効果：武器攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費。その攻撃のダメージに+[(その攻撃の対象の数)D]する。								
ファインドトラップ	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
リムーブトラップ	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：トラップ解除の判定に+1Dする。								
トレーニング：器用	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：【器用基本値】に+3する。								
トレーニング：感知	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果：【感知基本値】に+3する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								