

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	7
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	シーフ	性別	♀
称号クラス				年齢	17
種族	ディーバ：ヒーロー			境遇	義理の親
出自 (効果)	冒険者			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	22	18	9	9	9	6
ボーナス	6	7	6	3	3	3	2
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正	1	1	1				
能力値	8	9	9	3	3	4	3

HP	92
MP	54
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ステップレイピア	至近	0	7	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S1神子の布兜					1	1		
胴部	S3踊り子の衣装				1	1			
補助	バックラー				1	2			-1
装身具									
能力値			9	0	9	0	4	12	13
スキル	(アームズマスタリー：長剣) (バタフライダンス) (ルックアウト) (ゴッドフォース)			4	4				
その他	《神子の布兜》《回避のクリスタル》				2				
総計(右)			9	11					
総計(左)			9	4	17	4	5	12	12
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
S1神子の布兜	バックパック
↳回避のクリスタル	小道具入れ
	↳
S3踊り子の衣装	↳太陽のリボン
↳筋力のクリスタル	↳
↳器用のクリスタル	↳
↳敏捷のクリスタル	↳
	ランチボックス
冒険者セット	↳野菜
キャップライト	↳野菜
ベルトポーチ	↳野菜

現在重量： 7
 最大重量： 25
 所持金： 5
 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
ディーバ：ヒーロー	★	-	効果参照・メイン	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダイスロール直前に使用する。ダイスロールに+3Dする。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。								
アームズマスタリー：長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	長剣	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
バーサーク	2	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL×3]、リアクション判定に-1Dする。マイナーアクションで解除するかシーン終了まで持続。								
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に+[SL×2]する。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1Dする。								
スラッシュブロー	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[(SL×2)D]する。								
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。								
アースノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：あなたは「使用条件：アーシアン」のスキルを取得できる。ただし、クラススキルはメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない。								
ブロウストライカーⅠ	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	ウォーリア1回	
効果： Ft1点消費。既に使用した《スラッシュブロー》の使用回数を1増やす。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(敏捷)								
ブロウストライカーⅡ	★	-	フリー	-	効果参照	自動成功	ウォーリア	
効果： Ft1点消費。あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1Dする。メインプロセス持続。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(筋力)								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(器用)								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。								
効果：								

冒険者に拾われてあらゆる地域を旅してきた女の子。
 義理の母は神の啓示により彼女を見つけたと語り、妖魔の領域で傷ひとつ付いていなかったことから、恐らく神の現身かみなにかではないかと話していた。
 本人は自身のルーツはそこまで気にしておらず、いろんな地域をめぐっているうちに冒険者の自由な生き方に憧憬を抱くようになる。
 義理の父の真似ごとから始まり剣技を我流で磨いていき、ついには独り立ちすることを認められて意気揚々と広い世界へと旅立った。

