キャラクター名
ハッピー・ドロップアウト

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	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	19
種族	ﾞｧｰﾅ 猫族-ｱｳﾘｸｰ			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	湿地の申し子			**目標**	好奇心

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	9	24	6	18	12	8
ボーナス	4	3	8	2	6	4	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	4	4	10	2	7	5	3

HP	71
MP	65
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	スティールナイフ	至近		4					
左手	ダンシングナイフ	至近		2	2				
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	フェザーアーマー			5		9		1	
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			4	0	10	0	5	17	9
スキル	バタフライダンス,フェイス:ダグデモア				1D			2	
その他	クラスアイテムリンク効果		2		2				
総計(右)			6	9	16	12	5	24	9
総計(左)			6	7					
総計(両)			6	11					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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	7		1	8	+ 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	5			5	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ヘビーホース	果物*2
ベルトポーチ	ハウピア*1
バックパック	ドロップポーチ
森林冒険セット	
ギルドシンボル	
ポーションホルダー	
ハイMPポーション*10	
ハイHPポーション*3	
毒消し*2	
ランチボックス	
肉*2	

現在重量：	15		
最大重量：	19	所持金： 22809	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	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
	○							
効果：								
ｱｰﾑｽﾞﾏｽﾀﾘｰ:短剣	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	sl1	
効果： 短剣の命中+1D								
バタフライダンス	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	sl1	
効果： 回避+1D								
パフォーマンス	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	sl1	
効果： ﾌﾟﾘﾌﾟﾚｲ時所持金+[敏捷*100]G取得								
ジャッジメント	★	-	戦闘前	視界	場面選択	自動	sl1	
効果： 自分を除く対象の行動値+2.ｼｰﾝ終了まで								
ミステリアスダンス	2	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	10m	単体	敏捷	sl3	
効果： 対象の精神と対決(判定値+[sl*2])し,勝利すれば[逆上]付与								
クイックステップ	★	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動	sl1	
効果： <ｽﾃｯﾌﾟ:～>のﾀﾞﾝｻｰｽｷﾙを2つ使用								
ステップ:ダーク	3	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動	sl3	
効果： 回避判定+[SL*2].ｼｰﾝ終了まで								
ステップ:ウォーター	3	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動	sl3	
効果： 攻撃命中判定+[SL*2].ｼｰﾝ終了まで								
エンカレッジ	★	6	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	20m	単体	自動	sl1	
効果： 未行動ｷｬﾗに使用可.対象はﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽを行い行動済みになる(拒否可能).ｼｰﾝ1回								
フェイント	★	4	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動	sl1	
効果： 自身の武器攻撃に対する対象のﾘｱｸｼｮﾝｰ1D.ﾒｲﾝ終了まで								
ビースティング	1	4	ﾒｼﾞｬｰ	武器	単体	命中	sl3	
効果： 武器攻撃.命中+(SL+1)D.ｸﾘﾘﾀﾞｲｽ増加								
ダンシングヒーロー	★	-	判定直前	-	自身	自動	sl1	
効果： 判定に+1D.ｼｰﾝ1回								
スティール	4	3	DR直後	-	自身	自動	sl4	
効果： ｴﾈﾐｰ対象の白兵DR直後使用.対象のﾄﾞﾛｯﾌﾟ品ﾛｰﾙを行う.ﾄﾞﾛｯﾌﾟ品が無い場合[ｴﾈﾐｰLv*100]G取得.ｼﾅﾘｵSL回								

マジェラニカ大陸出身。深い切り傷の付いた右耳が逆にチャーミング。
生まれ育った湿地帯は足場が悪く、効率良く動き回るための体捌きを熟知している。また理由は喪失しているが生物の動きにも敏感である。
幼少期の途中から思春期頃の記憶が抜けている。故郷がこの大陸の湿地帯であることは確かなのだが、何を培い、何処で何をしていたのかは曖昧なまま。幼少期より後で覚えている内の最も古い記憶は、霞んだ視界、何かで湿った衣の感触と右耳から走る激痛、何処かに向かう荷台の揺れる感覚だった。余りに突拍子もなく、ロクな手掛かりがないので、過去については考えないことにしている。
好奇心の高さゆえか、はたまた家族も記憶も無い焦燥感からか、自分の知らない世界に興味を抱き始める。世界の広さを知れば、自分の悩みがちっぽけなものだと思えるようになるはず――などとのたまい、分かり切った結論を故郷に残して彼女は旅をする。

ジャッシメント　行動値+2　-1
ステップ:ダーク　回避+6　-1
逆上（ハッピー）　命-2D　-1
スリップ　移動/離脱不可　-1
ギルドシンボル　DB+2D　-1
騎乗　移動力+7　-1
限界突破　全判定+1D,DB+2D　-1

キャラクター名

ハッピー・ドロップアウト

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
ドッジムーブ	1	2	効果	-	自身	自動	sl5盾非装備	
効果：	回避判定と同時使用.達成値+[sl+2]							
インタラプト	★	-	効果	視界	単体	自動	ｼｰﾌ	
効果：	ｽｷﾙの効果を発揮せず終了させる.ｼﾅﾘｵ1回							
ビジランテ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	sl1	
効果：	隠密対決の感知判定+1D.p236							
トレーニング:敏捷	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	sl1	
効果：	敏捷基本値+3							
トレーニング:筋力	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	sl1	
効果：	筋力基本値+3							
フェイス:ダグデモア	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	sl1	
効果：	行動値+2							
トレジャーハンターⅠ	★	ﾌｪｲﾄ1	効果	-	自身	自動	ｼｰﾌ	
効果：	ｴﾈﾐｰ撃破時のﾄﾞﾛｯﾌﾟ品ﾛｰﾙ直後使用.更にﾄﾞﾛｯﾌﾟ品ﾛｰﾙを行う							
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：								
効果：								