

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	7
サポートクラス	チューシ	Lv.1:	ドルイド	性別	♂
称号クラス				年齢	忘れた
種族	リーオー(猫科)			境遇	異世界調査
出自(効果)	放浪			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	17	16	7	16	7	8
ボーナス	3	5	5	2	5	2	2
クラス修正	0	2	1	1	1	0	1
他修正							
能力値	3	7	6	3	6	2	3

HP	75
MP	60
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	素手	至近	0	11	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ビーストフード				2				
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	クイックバンド							2	1
装身具	セブングラブ								
能力値			7	0	6	0	2	12	8
スキル				2	1	2	1		
その他			1					1	
総計(右)			8	13					
総計(左)					9	11	3	16	9
総計(両)									m
ダイス数			3 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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	2			2	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイMPポーション×5	
炎熱の砥石	
ポーションホルダー	
バックパック	
冒険者セット	
漆黒の星	
小型ハンマー	
くさび×5	
少道具入れ	
水牛	
獣王石*45	

現在重量:	54	所持金:	9415	預金・借金:	
最大重量:	54				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ベスティア/リーオー	★		パッシブ					
効果:	素手CL+4 回避判定+1 猫科							
インタラプト	1		Skl使用時	視界	単体	自動成功	シナ1	
効果:	対象のスキルを失敗させる							
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果:	回避判定+1d							
ドッジムーブ	1	2	回避判定					
効果:	回避判定+(SL+2)							
ハンターアーツ	5		パッシブ				片装備	
効果:	Dmg/Def+(SL*2) MDef+SL							
マスターアーツ	1		パッシブ					
効果:	ドルイドの対象制限解除							
ホーリーストーム	★		ムーブ				シナ1	
効果:	攻撃を視界/場面(選択)に変更							
フォースインパクト	3	HP30	マイナー				場面1	
効果:	Dmg+30							
イビルベイン	1	場面SL	DR前					
効果:	対象にスリップ付与							
アンチイビル	1		パッシブ					
効果:	攻撃Dmg+(SL+2)+(SL)							
アーススタンプ	3	石3	メジャー		範囲(選択)	器用		
効果:	命中+1d。3d+(SL*10)の貫通攻撃							
スペシャルポイント	1	石1	フリー		自身	自動成功		
効果:	任意能力の判定+2							
フェニックスダウン	1	石2	クリンナップ	20m	単体	自動成功	シナ1	
効果:	対象のバステ解除&蘇生							
ソウルフード	1		メジャー	至近	単体	自動成功	シナ1	
効果:	シナリオ制限スキルを回復							
	1							
効果:								

PL:ルカ
 エリンと異なる世界の人類から異世界の文化を調査するために知性と世界を渡る力を託された猫。しかしそれを託した人類は自分とは全く関係のない要因で絶滅。仕方ないので以降は使命だったそれを趣味として、好奇心の赴くままに色んな世界を点々としている。現地の人を知る上で一番後腐れもなく良い方法と思っているため人助けに奔走しがち。

好奇心に忠実なので、ふとした瞬間にいなくなっている。
 ただ、気に入った世界には再調査という名目でふらっと戻ってくることも。まさに神出鬼没。
 自虐もこめて迷い猫(ストレイ)と仮の名字を用意しているだけで、個体としての名前はグリムのみ。

3d+10 回避判定
 3d+10+3 回避判定(ドッジムーブ)
 3d+17 回避判定/スレイトドッジ
 3d+17+3 回避判定/スレイトドッジ(ドッジムーブ)
 3d+15 命中判定
 5d+13 イビルハント(妖魔、魔獣、魔族なら貫通ダメージ)
 3d+14 異感知/危険感知
 3d+8 異解除
 「ま、やれるだけやってみようか。」効果参照:ドッジムーブSL1 コスト2 回避判定の直前に使用。回避判定の達成値に+[SL+2]する。
 「…流石に本気で避けたほうがいいかも。」判定直前:フェンサーII フェイト1 回避判定に+2d
 「む、なんだか危なさそうな予感。」リアクション:スレイトドッジSL1 コスト5 使用する能力値を[感知]に変更して回避判定を行なう。シナリオ3回まで。

