

キャラクター名	プレイヤー名
ネコカモ・サロメ	

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	1
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	シーフ	性別	女
称号クラス				年齢	22
種族	ヴァーナ			境遇	平凡
出自 (効果)	一般人			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	15	6	12	6	8
ボーナス	3	3	5	2	4	2	2
クラス修正	0	2	2	0	2	0	0
他修正							
能力値	3	5	7	2	6	2	2

HP	33
MP	28
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ダガー	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手	ラウンドシールド		0	0	0	3	0	-1	0
頭部									
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	バックラー					2			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			5	0	7	0	2	13	8
スキル									
その他									
総計(右)			5	4					
総計(左)			5	0	7	9	2	12	6
総計(両)									m
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	
冒険者セット	
ドレス/礼服	
MPポーション	

現在重量:	7	所持金:	5	預金・借金:	
最大重量:	9				

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								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1回	シナリオ
効果: :対象が「タイミング:パッシヴ、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。驚かせたり、不意をついたりして、相手の行動を阻害するスキル。								
ワイドアタック	1	4	メジャーアクション	武器	範囲(選択)	命中判定	武器	
効果: :対象に武器攻撃を行なう。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+ [SL×2] する。クリティカル: ダイスロール増加 素早い動きで周囲の敵すべてを攻撃するスキル。								
ランナップ	1	3	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果: :戦闘移動、あるいは離脱を行なう。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行なうことはできない。予備動作なく、即座に動き出すことができるようになるスキル。								
ピアシングストライク	1	5	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	-	
効果: :武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+ [(SL) D] する。相手の無防備な場所を攻撃することにより、より大きなダメージを与えるスキル。								
ビースティング	1	4	メジャーアクション	武器	単体	命中判定	武器	
効果: :対象に武器攻撃を行なう。その攻撃の命中判定に+ [(SL+1) D] する。クリティカル: ダイスロール増加 蜂のように刺すスキル。その華麗な突きは、思わぬ相手も見とれるほどだ。								
エンラージリミット	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: :携帯品の重量制限が [筋力基本値] ×2] になる。あなたは日頃から身体を鍛えている。その結果、大量の荷物を運ぶのも苦にならないのだ。								
ファーストエイド	1	-	メジャーアクション	至近	単体	器用	-	
効果: :対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の[器用]判定を行なう。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、[HP]を1する。なお、対象は行動済となる。応急手当を行ったり、意識を取り戻させたりするスキル。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

一般スキル、SL、タイミング、判定、対象、射程、コスト、制限、効果

アクロバット、★、パッシヴ、-、自身、-、-、猫族、作成時に敏捷基本値に+3

インタラプト、1、効果参照、自動成功、単体、視界、シナリオ1回、対象が「タイミング:パッシヴ、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。相手の行動を阻害するスキル。

ワイドアタック、1、メジャーアクション、命中判定、範囲(選択)、武器、4、武器、対象に武器攻撃を行なう。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+ [SL×2] する。クリティカル: ダイスロール増加 素早い動きで周囲の敵すべてを攻撃するスキル。

ランナップ、1、セットアッププロセス、自動成功、自身、-、3、-、戦闘移動、あるいは離脱を行なう。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行なうことはできない。予備動作なく、即座に動き出すことができるようになるスキル。

ピアシングストライク、1、ダメージロールの直前、自動成功、自身、-、5、-、武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+ [(SL) D] する。相手の無防備な場所を攻撃することにより、より大きなダメージを与えるスキル。

ビースティング、1、メジャーアクション、命中判定、単体、武器、4、武器、対象に武器攻撃を行なう。その攻撃の命中判定に+ [(SL+1) D] する。クリティカル: ダイスロール増加 蜂のように刺すスキル。その華麗な突きは、思わぬ相手も見とれるほどだ。

エンラージリミット、1、パッシヴ、-、自身、-、-、-、携帯品の重量制限が [筋力基本値] ×2] になる。あなたは日頃から身体を鍛えている。その結果、大量の荷物を運ぶのも苦にならないのだ。