

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	ニンジャ	Lv.1:	サムライ	性別	♀
称号クラス				年齢	13歳(人17歳)
種族	ヴァーナ (猫族)			境遇	義理の親
出自 (効果)	傭兵			目標	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	19	22	6	15	6	8
ボーナス	3	6	7	2	5	2	2
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	3	8	9	3	6	2	2

HP	77
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	千両兼定 7/両手/8	至近	-1	15	0	0	0	0	0
左手									
頭部	バトルマスク					4			
胴部	忍衣					8			
補助	クイックバンド							2	1
装身具	シーフズツール								
	能力値		8	0	9	0	2	15	8
スキル	スペシャライズ		1	1					
その他									
	総計(右)		8	16					
	総計(左)		9	1	9	12	2	17	9
	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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 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	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	8			8	+ d

所持品	
MPポーション	
HPポーション	
毒消し	
冒険者セット	
ハイHPポーション	

現在重量: 9
 最大重量: 10
 所持金: 13650
 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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
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]								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定+1D								
スペシャライズ: 刀	2	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果: 命中判定達成値+SL、ダメージ+SL								
ビースティング	3	4	メジャー	武器	単体	命中	3	
効果: 命中判定に+ (SL+1) D								
AM: 刀	1							
効果: 命中判定+1D								
スピリット・オブ・サムライ	1							
効果: ※村正								
トゥーハンドアタック	1	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果: 装備部位片を両手に変更する。攻撃力+SL×2								
クリアマインド	1	-	セットアップ	-	自身	自動	1	
効果: シナリオ1回、クラスつ選択肢、クラススキルのコスト「コスト:-」に変更する。R終了まで持続。								
プレッシャー	1	6	マイナー	-	自身	自動	3	
効果: ダメージ+SL×3。さらに1点でもHPにダメージを入れたなら威圧を与える。メインプロセス終了まで持続する。								
ファーストストライク	1	4	セットアップ	-	自身	自動	1	
効果: シーン1回、武器攻撃の命中判定で1個以上6の目が出た場合、その攻撃はCになる。DRIに追加できるD数は通常通り処理する、この効果は貴方の攻撃の命中判定がCするか、シーン終了まで持続								
マーダースキル	2	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果: 攻撃の命中判定でCした場合、ダメージロールの追加Dに加えてダメージにSL+1D								
シークレットアーツ	3	5	判定の直後	-	自身	自動	5	
効果: 攻撃の命中判定の直後、その判定の3個以下のダイスを振り直す。2個以上でたらCになる。								
インタラプト	1	-	効果	視界	単体	自動	1	
効果: T: パシ、アイテム以外のスキルを使用宣言したときに使用する。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。効果は発揮しなくても使用された事となるので、コストなどは通常通り消費する。								
ブラッディフィート	1	5	マイナー	-	自身	自動	1	
効果: 攻撃の命中判定+1Dする。メインプロセス終了まで持続								

トゥーハンドアタック: 適用済み
 スペシャライズ: 適用済み
 AM刀: 適用済み

ギルド: アマテル
 産まれが東方のヴァーナで、傭兵だった両親に代わり神殿で育てられた。ただ、サムライらしく正々堂々正面からというのを馬鹿らしく思っている。そのため、ラフな戦闘スタイルのシーフとして素養を磨いている。修行のためにエリンディル西方の神殿にやって来た。

LV1シーフ ×3 (ワイドアタック、バタフライダンス、スペシャライズ)
 サムライ×2 (AM、スピリットオブサムライ)
 LV2シーフ ×1 (ビースティング)
 サムライ×2 (トゥーハンドアタック、クリアマインド)
 LV3サムライ×2 (プレッシャー、ファーストストライク)
 クラスチェンジ: ニンジャ
 LV4ニンジャ×2 (マーダースキル、シークレットアーツ)
 シーフ ×1 (インタラプト)

