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**	3
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	13	14	6	13	6	8
ボーナス	2	4	4	2	4	2	2
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	3	6	5	2	6	2	2

HP	32
MP	27
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	ショートボウ	20m	-2	6	0	0	0	-3	0
左手									
頭部									
胴部	ローブ					2			
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	5	0	2	11	8
スキル	バタフライダンス				1D				
その他									
総計(右)			4	6	6	4	2	8	7 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			2 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	6			6	+ 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	
毒消し	
小型ハンマー	
くさび	
くさび	
ダガー	
ナイフ	

現在重量： 7		
最大重量： 8	所持金： 8	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
ハイジャンプ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：ムーブで離脱していてもマイナーが行える。 原文→ムーブアクションで離脱を行なった場合でも、マイナーアクションを行なうことができる。 あなたは兎族（アウリラ）である。あなたの跳躍力は、他の種族の追随を許さない。								
-	1	-	-	-	-	-	-	
効果：-（この行順番入れ替えられないので不使用）								
バタフライダンス	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：回避判定に＋1Dする。 原文→回避判定に＋1Dする。蝶のような華麗な動きで、攻撃を避けるスキル。								
コンシールアタック	3	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	隠密	
効果：命中+1D、ダメ+[(SL)D] 原文→攻撃の命中判定に＋1D、ダメージに+［（SL）D］する。 隠れた状態から、確実に相手を仕留めるべく行動するスキル。								
ダイアナザーデイ	1	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：HPを[CL×10]回復、BS全回復。 原文→HP回復を行なう。【HP】を［CL □10］点回復し、バッドステータスをすべて回復させる。 精神を集中させ、傷をふさぐスキル。								
スニークアップ	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：移動直前に使用。敵をすり抜けて移動できる。 原文→移動の直前に使用する。この移動ではあなたは封鎖されず、敵キャラクターとエンゲージしても、その場所で移動を終了しなくてもよい。 まるで影のように実体を掴ませずにまり抜けるスキル。								
ディスアピア	1	3	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動成功	-	
効果：隠密状態になる。（敵エンゲージ時は不可） 原文→								
ワイドアタック	1	4	ﾒｼﾞｬｰ	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果：武器攻撃する。対象が複数ならダメ+[SL×2]。クリ:DR増加 原文→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+［SLX2］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。								
ホーミングヒット	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：この攻撃へのリアクションが必ず失敗になる。 原文→攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。 敵の動きを完全に投え、確実に攻撃を命中させるスキル。								
スティール	1	3	DR直後	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：白兵攻撃ならドロップ品決定ロールを振って良い。 原文→エネミーを対象とした白兵攻撃のダメージロールの直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品をひとつ得る。通常どおり、ドロップ品決定ロールを行なうこと（この時、ドロップ品の決定に効果を発揮するギルドサポートなども適用される）。ドロップ品が設定されていないエネミーに使用した場合、【エネミーレベル:100］Gを得る。								
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：装備品と携帯品を自由に入れ替える。 原文→効果：「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備しているアイテムを携帯 品とし、携帯品の別のアイテムを「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備する。どちらか片方だけを携帯品にしたり、装備したりしてもよい（「装備部位：片（両）」の武器の切り替えも可能）。素早く武器を持ち替えるスキル。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

・経歴
兎族の里で産まれた貧乏な家の5人姉妹の末っ子。
幼少期から極度の恥ずかしがり屋で、注目を浴びると胃痛が起こり便意を催す。
視線を集めずに済むよう影を薄くしたい一心で父の知り合いのニンジャマスターに弟子入りし隠密の極意を教えてもらった。
ウサは隠密のおかげで比較的戦えるが、もともと農業を生業にしてきた家計のため4人の姉は農業しかできない。
農業だけでは家計が苦しいため一獲千金で家族をリッチな豪邸に住まわせてあげることを夢見て冒険者になった。
でも恥ずかしいので家族にはまだ言ってない。
成人してからニンジャについては免許皆伝を受けたので今は弓の練習中。
苗字はビラットで、姉の名前は上から、アサ、オサ、エサ、イサ、そしてウサ。

・経歴（変更前ver）
兎族の里で産まれた貧乏な家の5人姉妹の末っ子。
幼少期からお腹が弱く道端でも気兼ねなくフンが出来ることを夢みて、
父の知り合いのニンジャマスターに弟子入りし隠密の極意を教えてもらった。
成人してからニンジャの免許皆伝を受けたので今は家計を支えるため冒険者になろうと弓の練習中。