

キャラクター名 プレイヤー名

サスケ

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	10
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ニンジャ	性別	男
称号クラス				年齢	17
種族	ヴァーナ			境遇	略奪
出自 (効果)	闇の一族			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	8	25	9	18	9	9
ボーナス	4	2	8	3	6	3	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	4	3	10	3	7	4	4

HP	95
MP	83
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	ミスリルダガー	至近	0	8	0	0	0	0	0
左手	スティレット	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部									
胴部	大地のローブ					5			
補助	ローグマント					4			
装身具	鷹の目								
能力値			3	0	10	0	4	17	9
スキル	ギルド：高機動部隊							5	
その他									
総計(右)			3	8					
総計(左)			3	6	10	9	4	22	9
総計(両)			3	14					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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 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	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	ハイMPP
バックパック	HPポーション (空)
筆記用具	MPポーション (空)
毒消し	ハイMPポーション (空)
HPポーション	毒消しの欠片
MPポーション	
ハイMPポーション	
ポーションホルダー	
プリベントクロスボウ	
MPP (マジカルハーブ)	
HMPP (マジカルハーブ)	

現在重量： 19

最大重量： 21

所持金： 56954

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	-	1	
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
ワイドアタック	3	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	5	
効果： 武器攻撃の命中判定の達成値に+SL する。								
バーストブレイク	1	-	メジャー	20m	範囲(選択)	精神	1	
効果： 対象に特殊攻撃を行う。命中判定【精神】 DL (2D+SLx10) 貫通 対象はリアクションを行えない。 1シナリオ1回。								
ピアシングストライク	3	5	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	3	
効果： 武器攻撃のDRIに+ [(SL) D] する。								
フェイント	1	4	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果： メインプロセスで行なう武器攻撃に対するリアクションの判定に -1D する。								
インバナム	2	4	マイナー	-	自身	自動成功	3	
効果： メインプロセスで行う武器攻撃でダメージを与えた場合、毒 (SL) を与える。								
アプリケーション	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果： MP回復を行う。CL×5点回復								
ダイアナザーディ	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	1	
効果： HPを【CPx10】回復。バットエンド回復。精神を集中させ、傷をふさぐスキル。1シナリオ1回								
タウント	1	4	セットアップ	10m	単体	感知	3	
効果： 対象の【精神】と対決を行う。達成値に+【SL×2】する。逆上を与える。								
ステップ：ウォーター	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	3	
効果： 命中の達成値に+SL×2、シーン終了まで								
ステップ：ダーク	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功	3	
効果： 回避の達成値に+SL×2、シーン終了まで								
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 回避判定に+1D する。								
スペシャライズ《短剣》	2	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果： 武器を使用した、命中判定の達成値に+SL ダメージに+ SL する。								
アームズマスタリー《短剣》	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 短剣の武器を使用した命中判定に+1D する。								
シャドウストーク	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果： 隠密状態のまま移動&エンゲージ可能								

闇の一族（黒猫族）に生まれた少年は、シーフとして穏やかに育てられた。

ある日、彼の住む集落は正体不明の集団により襲撃を受ける。

そこで彼にとって他の何よりも大切なものを失ってしまい、失意のまま逃げ落ちることになる。

その時から彼は復讐を胸に秘め、冒険者として身分を偽り市井に溶け込みながら襲撃犯を探している。

回避+1 (バタフライ) トラップ解除の達成値に+2 (盗賊の籠手)

危険感知+1D (サーチリスク) 奇襲時判定に影響なし (シックスセンス) 異探知+1D (ファインドトラップ)

誓い： 威風の誓い (頭装備禁止、回避+1D)

