

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	6
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	17
種族	ヴァーナ			境遇	義理の親
出自 (効果)	秘密結社			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	7	21	6	14	14	9
ボーナス	3	2	7	2	4	4	3
クラス修正	0	1	1	1	2	1	0
他修正							
能力値	3	3	8	3	6	5	3

HP	51
MP	73
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	ソードブレイカー	至近	0	7	0	1	0	0	0
左手	ソードブレイカー	至近	0	7	0	1	0	0	0
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	グリモア								
能力値			3	0	8	0	5	14	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	7					
総計(左)			3	7	9	8	6	14	8
総計(両)			3	14					m
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	3			3	+ 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	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ 2 d

現在重量:	9	所持金:	20	預金・借金:	
最大重量:	9				

所持品	
MPP × 3	装備していない差分
冒険者セット	
毒消し	
果実	
ここからは追加購入	
MPP × 2	
ダガー	
ダガー売却	
ギルドで購入 (装備品) 3話	
守りの指輪 (宝箱)	
ギルドで購入 (装備品) 5話	

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								
マジシャンズマイト	4	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果: 風属性の魔法ダメージ デメージロール[2D+5] 魔術判定+1D								
コンセントレイション	1		パッシヴ		自身			
効果: 魔術判定+1D								
バタフライダンス	1		パッシヴ		自身			
効果: 回避判定+1D								
タウント	1	4	セットアップ	10m	単体	感知		
効果: 対象の精神と対決。達成値に+「SL×2」 勝利した場合「逆上」にする。								
エアリアルセイバー	5		パッシヴ		自身			
効果: 風属性の魔法の魔法攻撃のダメージ+SL×4								
マジックブラスト	1	4	マイナーアクション		自身	自動成功		
効果: 単体の魔術のみ効果あり。そのメインプロセスで使用メジャーアクションの魔術を対象: 範囲 (選択に) 変更する								
マジックフォージ	2		DRの直前		自身	自動成功	1/シーン	
効果: デメージ増加を行う、魔法攻撃のダメージロールに+ (SL×2) Dする。1シーン1回								
アンビデクスタリティ	1		パッシヴ		自身			
効果: 装備: 探検の命中、攻撃、行動を合計し、部位: 双のひとつの武器として扱う。「効果」はすべて発揮するが使用に宣言を必要とするものは同時に宣言できない。								
ナイフパリア	1	3	DRの直後		自身	自動成功		
効果: あなたが受ける予定の物理ダメージを攻撃力の合計分引く。1メインプロセス1回								
リゼントメント	1		効果参照		自身	自動成功	1/シナリオ	
効果: 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象: 単体」に必ず変身し、ダメージに+「CL×10」する。1シナリオ1回								
ディジニ・ブリーズ	1		パッシヴ		自身			
効果: エアリアルセイバー5取得していること。風属性の魔法ダメージを1点でも与えた場合、そのダメージを受けたキャラの物理防御-10する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
モンスターロア	1		パッシヴ		自身			
効果: エネミー識別+1D								
リサーチ	1		パッシヴ		自身			
効果: 感知判定で行う情報収集の判定に+1D								

性格 明るめの天然直進キャラ、GM困らせる行動しても良いという感じ、一人称: 私  
 魔物の頻繁出現により猫族である両親が出兵されることとなり、そのため幼少であったフローラタは違う家族の元に引き取られることとなった。引き取られた家族の所では冒険の話や他の街の話を良く聞かされて、また義理の親は暗殺組織の一員であるため武器の使い方や魔法の使い方などを教わって扱えるよう努力していた。  
 いつしかフローラタは自身で冒険や旅に出てみたいと考えるようになり、義理の親の元を離れることにした。その思いは分かれた両親に会うことができればという思いもあった。

