キャラクター名
グラシート

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	ブラックスミス	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	28
種族	グライアイ			**境遇**	没落
出自（効果）	天空神の加護			**目標**	奪還

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	18	15	9	15	9	7
ボーナス	4	6	5	3	5	3	2
クラス修正	1	2	1	1	1	0	0
他修正			1		1		
能力値	5	8	7	4	7	3	2

HP	60
MP	51
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	召喚具：グレイプニル	至近	-2	11	0	0	0	0	0
左手	シックルチェイン	至近	-3	10	0	0	0	0	0
頭部	ロストデビルズキャップ			5	1	1			
胴部	ローブS3					2			
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			8	0	7	0	3	14	10
スキル			-3	10				2	
その他			2		2				
総計(右)			5	26	11	5	3	20	10 m
総計(左)			4	25					
総計(両)									
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
敏捷のクリスタル	
感知のクリスタル	
飛行のクリスタル	
ハイMPポーション*10	
収納	
野菜*5	
ナイフ*10	
HPポーション*3	

現在重量： 18		
最大重量： 19	所持金： 203	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**
グライアイ：ストレッチアーム	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 白兵攻撃の射程が5mになり、エンゲージしていない対象を攻撃できる								
エンタングル	1	5	メジャー	武器	単体	命中		
効果 :武器攻撃を行う。ダメージに+SL*2。対象に１点でもダメージを与えると、対象と自身は移動できなくなる。これはどちらかが１回のマイナーアクションを使用して解除するかシーンの終了時まで持続する								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣または鞭	
効果： 両手の武器の命中修正、攻撃力、種別を合わせて１つの双武器にする								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定+1D								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果：								
インタラプト	1							
効果：								
AM：召喚具	1	-	パッシブ	-	自身	-	召喚具	
効果： 武器攻撃の命中判定に+1D								
アンリミテッドアームズ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備中の非マジックアイテムが召喚具になる								
チェンジコール	1	6	イニシアチブ	-	自身	-	シーン1回	
効果： 装備中の召喚具を失い、召喚具：グレイプニルを装備する								
ステップ：ファイア	3	4	セットアップ	-	自身	-	-	
効果： シーン中ダメージ+9								
バトルステップ	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ステップ中命中・ダメージ・回避+2								
パフォーマンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： プリプレイで敏捷*100*シナリオ回数G								
プラシーズ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： プリプレイで器用*100*シナリオ回数G								
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 行動値+2								
トレーニング：器用	1							
効果：								

1レベル時：エンタングル、バタフライダンス、アンビデクスタリティ、アンリミテッドアームズ、AM:召喚具

ステップ：ファイア時
ダメージ+11
命中・回避+2

前回以降の動向：
ダグデモア神から賜ったスカイエッジはセルノーグに敗れた際のダメージに耐えていたかに見えたが、ほとんど力を使い果たしていたらしく前回の冒険後に破損した。
風の旅団の伝手で伝承武具を直せる鍛冶師を紹介してもらったが依頼するだけの金はなく、また神から賜った武器を手ずから直したいと考え鍛冶師に弟子入りした。
かつての力を取り戻すために風の旅団の中のパーティを渡り歩く傍ら鍛冶師としての修行を始めている。

キャラクター名
グラシート

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレーニング：敏捷	1							
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：								
サーチリスク	1							
効果：								
トレーニング：感知	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								