キャラクター名	プレイヤー名
クウィート＝セリス	

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	21
種族	ヒューリン			**境遇**	正体
出自（効果）	一般人			**目標**	友情

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	20	21	19	8	11	9	9
ボーナス	6	7	6	2	3	3	3
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	8	9	7	2	3	4	3

HP	101
MP	62
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	ミスリルファルシオン	至近	-1	13	0	0	0	-1	0
左手	ハードシールド		0	0	0	8	0	-1	0
頭部	クリスタルヘルム				-1	7			
胴部	アークィバスアーマー				-1	11			-2
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	紅竜のネックレス								
能力値			9	0	7	0	4	10	13
スキル	ｺﾝﾊﾞｯﾄﾏｽﾀﾘｰ（命2）/ｳｪﾎﾟﾝﾙｰﾗｰ（命2）/ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞ（命3ダ3）/ｼｰﾙﾄﾞｽﾗﾑ（ダ盾）/ﾌｪｲｽ（ダ2）/ｼﾞｬｽﾄﾃﾞｨﾌｪﾝｽ（回±）/ｲﾐｭｰﾝｳｪｲﾄ（移±）		7	8	3				2
その他	手入れ道具　（サセクション→物理防御）			1		1			
総計(右)			15	22	7	32	4	8	13 m
総計(左)			16	9					
総計(両)									
ダイス数			3 d	3 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 3 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット　0	
HPポーション　1	クリティカルポイズン(Lv8長剣・片)
MPポーション　2	
ポーションホルダー	
ハイＨＰポーション　3	
ハイＭＰポーション　3	
(ポーション類による重量補正)	
バックパック	
毒消し　3	

現在重量：	22
最大重量：	25

所持金：　19744　　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**
オールラウンド	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	▼筋力・器用・感知基本値に＋１							
バッシュ	5	4	ﾒｼﾞｬｰ	武器	単体	命中	-	
効果：	武器攻撃。ダメージ＋５Ｄ							
アームズマスタリー：長剣	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	▼長剣武器の命中判定＋１Ｄ							
フェイント	1	4	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動	-	
効果：	武器攻撃時。相手のリアクション判定－１Ｄ							
バタフライダンス	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	▼回避判定＋１Ｄ							
スマッシュ	1	5	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動	-	
効果：	白兵攻撃時。ダメージ＋【筋力＝８】							
スラッシュブロウ	3	-	DR前	-	自身	自動	ｼｰﾝ1	
効果：	武器攻撃。ダメージ＋６Ｄ							
ボルテクスアタック	1	-	(参照)	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	武器攻撃時宣言。ダメージ＋【CL×１０＝７０】＆「対象：単体※」に変更							
カバーリング	1	2	DR前	至近	単体	自動	ﾒｲﾝ1	
効果：	（行動済でも）カバー出来る。未行動で使っても行動済にならない。							
ジャストディフェンス	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	▼装備防具の回避マイナス修正分を±０に							
ギフト	1	-	判定前	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	判定に＋２Ｄ							
コンバットマスタリー	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	▼武器攻撃の命中判定＋２							
レイザーシャープ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	▼武器攻撃のダメージ＋１Ｄ							
ランナップ	1	3	ｾｯﾄup	-	自身	自動	-	
効果：	（ｾｯﾄupでも）戦闘移動・離脱出来る。							
ウェポンルーラー	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	(SL5)	
効果：	▼武器攻撃の命中判定＋２							

・骨董屋で、誤って友人と一緒に”魔力を帯びた宝石”に触れてしまった事がきっかけで、髪の毛が紅く染まってしまった。病弱な友人はその場に倒れ、寝たきりの上に成長が止まってしまう。紅く染まってしまった原因を突き止め、なおかつ友人を助けたい為に、自ら冒険者になる。

・”魔力を帯びた宝石”については、友人が倒れたときのどさくさにまぎれて持ち出した。

・魔力を帯びた宝石をペンダントにしており、ペンダントをしている間は髪の色は元に戻っている（黒髪）。最初に宝石に触れた際ずっと手に握っていた為、身体から離すと紅く染まる事については誰も知らない。

・【第３回シナリオ：笛の音に誘われて】で「両親が殺されてしまって」と言って冒険の目的を誤魔化した（連絡がつかないのは事実だが）。

・ヴァンスター帝国に手がかりがある？（収集癖があるらしいし）

・基本的に人見知りで臆病な性格だが、助けたいという気持ちで積極的に行動する事がある。

・クランベリーが好き、クラン＝ベルが故郷・・・なのか？

キャラクター名：クウィート＝セリス

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
スペシャライズ：長剣	3	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	(SL5)	
効果：	▼長剣武器の命中判定＋３／ダメージ＋３							
コンバットセンス	3	3	ｾｯﾄup	-	自身	自動	-	
効果：	リアクション達成値＋４（ラウンド終了まで）							
シールドスラム	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	▼白兵攻撃のダメージ＋【盾重量＝３】							
ディフレクション	1	6	ReA	-	自身	命中	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	射撃・魔法攻撃に対して命中判定でリアクション							
	1							
効果：								
アスレチック	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	登攀・跳躍時判定＋１Ｄ							
ベアアップ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	スキルに対しての【精神】リアクション判定＋１Ｄ							
トレーニング：器用	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	▼器用基本値＋３							
サクセション	1	-	ｱｲﾃﾑ	-	参照	-		
効果：	▼プリプレイ時に装備アイテム選択して、攻撃力or物理防御or魔法防御に＋１							
フェイス：グランアイン	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	▼攻撃のダメージ＋２							
トレーニング：敏捷	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	▼敏捷基本値＋３							
イミューンウェイト	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	▼装備防具の移動マイナス修正分を±０にする							
サーチリスク	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-		
効果：	▼危険感知＋１Ｄ							
ウェポンチェンジ	1	4	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動		
効果：	右手・左手の装備を変更する							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								