キャラクター名
シア

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	12
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	20(見た目)
種族	ヴァーナ			**境遇**	傷病
出自（効果）	狩人			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	24	27	6	24	6	8
ボーナス	4	8	9	2	8	2	2
クラス修正	0	2	1	0	1	1	3
他修正							
能力値	4	10	10	2	9	3	5

HP	104
MP	93
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	デスニードル	至近	-1	10	0	0	0	-1	0
左手	デスニードル	至近	-1	10	0	0	0	-1	0
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	ヴァーナパンツ				1	5			
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			10	0	10	0	3	19	9
スキル	オーバーパス							1	5
その他									
総計(右)			9	10	13	8	3	22	14
総計(左)			9	10					
総計(両)			8	20					m
ダイス数			3d	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	9			9	+ 3 d
トラップ解除	10			10	+ 3 d
危険感知	9			9	+ 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	3			3	+ d
錬金術判定	10			10	+ 2 d

所持品	
理力符【火】	ミニポメロ
理力符【水】	ペレデンネメモ
理力符【光】	リトルゲブラ
理力符【闇】	
ハイMPポーション×３	
ベルトポーチ	
バックパック	
火打ち石	
ロープ	
野営道具	
万能薬×3	

現在重量：	15		
最大重量：	19	所持金：	9384
		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**
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーフ/シナリオ1回	
効果： 対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言したときに使用。そのスキルを無効化、使用済にする。								
アンビデクスタリティ	★		パッシブ		自身			
効果：「右/左手」にそれぞれ短剣・鞭を装備しているとき、そのニつの武器の「命中修正,攻撃力,行動修正」を合計し、「種別,効果」を全て備えた「装備部位:双」の一つの武器として扱う。*宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
インベナム	3	6	効果参照		自身	自動成功		
効果：武器攻撃と同時に使用、その攻撃で対象に１点でもHPダメージを与えた場合［毒（SL）］を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続。								
スティール	1	3	ダメージロール直後		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：エネミーを対象としたダメージロール直後に使用。対象のドロップ品を一つ得る。通常通りドロップ品決定ロールを行う(ドロップ品の決定に関わるギルドサポートも適用)。ドロップ品が決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X100]Gを得る。								
アームズマスタリー:短剣	★		パッシブ		自身			
効果： 取得時に「短剣,鞭」から一つ選択。選択した武器の命中判定に+１D。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定に+１D。								
フェイント	★	4	マイナー		自身	自動成功		
効果： 自分の行う武器攻撃の対象が行うリアクション判定に-１D。この効果はメインプロセス終了まで持続。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身	自動成功		
効果： 盾非装備のとき、回避判定と同時に使用。その回避判定の達成値に+[SL+２]。								
クイックステップ	★	5	セットアップ		自身	自動成功		
効果： ≪ステップ:～≫のダンサーのスキルを二つ使用できる。								
ミステリアスダンス	2	4	セットアップ	10m	単体	敏捷		
効果： 対象の【精神】と対決。この対決の判定の達成値に+[SL×２]。この対決に勝利した場合、対象に[逆上]を与える。								
ステップ:ダーク	3	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果： 回避判定の達成値に+[SL×２]。この効果はシーン終了まで持続。								
ステップ:ファイア	3	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果： 攻撃のダメージに+[SL×３]。この効果はシーン終了まで持続。								
ダンシングヒーロー	★		判定の直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果： 判定の直前に使用し、その判定に+１D。								

命中7d+10　ダメ4d+34(2体以上は+2)　回避3d+21(ドッジムーブ+3)(ジャストディフェンス+2)

回避成功で攻撃した敵スリップ(マント)
暗闇無効(キャップ)判定直前自身のリアクション達成値＋３（パンツ）

≪イニシアチブ≫エンカレッジ6(シーン1回)/アデンダム8(シナリオ1回)
≪判定直前≫ダンシングヒーロー(シーン1回)/エフェクトスキップ10
フィールドワーク4(シーン3回)/ペレデンネメモ(シナリオ1回)/ヴァーナパンツ(シナリオ３回)
≪ダメロ直前≫リトルゲブラ(シーン１回)
ジャストディフェンス(シーン1回)/スティール3(シナリオ1回)
キャッチアウト5(シナリオ2回まで)/インタラプト(シナリオ1回)
バーサタイル(シナリオ1回)/フックダウン3(シーン1回)

〈セットアップ〉クイックステップ5＋ステップダーク4＋ステップファイア4
自身の攻撃ダメ+9回避達成値+6
〈マイナー〉理力符/〈メジャー〉
ワイドアタック4orピースティング4or通常攻撃+インベナム6+ピアシングストライク5
1点以上ダメで[毒8]

〈セットアップ〉ミステリアスダンス4　射程10m
敵精神vs敏捷(2d+14)　成功で逆上
〈マイナー〉フェイント4orソードダンス5/〈メジャー〉ターン１と同じ

キャラクター名
シア

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
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 未行動のキャラに使用可。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行う（メインプロセス終了後に行動済に）。								
ピアシングストライク	2	5	ダメージロール直前		自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージロール直前に使用。ダメージに＋[(SL)D]								
ビースティング	3	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 対象に武器攻撃。命中判定に+[(SL+1)D]								
エフェクトスキップ	★	10	判定の直前		自身	自動成功		
効果： 判定の直前に使用。その判定で振るダイスの数がスキルなど(パワー、ギルドサポートを除く)の効果を受けずに判定を行える。								
ジャストディフェンス	1		判定の直後		自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 回避判定の直後に使用。回避判定の達成値に+2								
ソードダンス	★	5	マイナー		自身	自動成功		
効果： 白兵攻撃のダメージに+【敏捷】。メインプロセス終了まで持続。								
アデンダム	★	8	イニシアチブ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： イニシアチブにメインプロセスを行う、行動済でも使用可、行動済にならない。								
バーサタイル	★		クリンナップ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 「シナリオ〜〜回」のスカウトのスキル使用回数＋１。								
フィールドワーク	3	4	判定の直前		自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 判定に＋１D。								
デッドリーポイズン	3		パッシブ		自身			
効果： 毒の効果強度＋SL。								
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果： トラップ解除の判定に+１D。								
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果： トラップ探知の判定に+１D。								
トレーニング:器用	★		パッシブ		自身			
効果： 選択した能力基本値に+３。								
トレーニング:敏捷	★		パッシブ		自身			
効果： 選択した能力基本値に+３。								
トレーニング:感知	★		パッシブ		自身			
効果： 選択した能力基本値に+３。								
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動成功	シーン1回	
効果： [種別:ポーション]のアイテムを1個使用。								
トラッキング	★		パッシブ		自身			
効果： 足跡、痕跡などをもとに追跡するための【感知】判定に+１D。								
伝説のポメロクイーン	★		パッシブ					
効果： MP+CL×5点。このMPは回復できず、アフタープレイで全回復。								
キャッチアウト	2	5	効果参照		単体	自動成功	シナリオSL回	
効果 :対象が「タイミング:メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセス終了時に使用。以降対象が行うそのスキルのリアクション判定に+2D。								
トレーニング筋力	★		パッシブ		自身			
効果： 選択した能力基本値に+３。								
封印図書館	★		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果： 判定を行う直前、その判定に＋２D。								
赤竜の保護者	★		効果参照		単体		シーン1回	
効果： シーンに登場しているキャラクターが行う攻撃のダメージロール直前に使用。ダメージに＋5D。ダイスは自分が振る。								