_{||}キャラクター名|| – プレイヤー名 -アンリエッタ・カーメルン

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	6
サポートクラス	ルイネーター	Lv.1:	ダンサー	性別	女
称号クラス				年齢	16
種族	ヴァーナ			境遇	没落
出自 (効果)				目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	18	25	6	16	6	8
ボーナス	4	6	8	2	5	2	2
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	4	8	9	3	7	2	2

HP	66
MP	54
フェイト	5

	装備品			攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	カッティングダガー(双)	至近	0	7	0	0	0	0	0
左手	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部	ハット					1			
胴部	歪みの衣					6			
補助	ファインバックラー				1	4			-1
装身具	封印帯								
	能力値		8	0	9	0	2	16	9
スキル	ラピディティ				2				
その他	封印帯、漆黒の星、歪みの衣		2		1			1	
	総計(右)		10	7					
総計(左)			10	6	13	11	2	17	8
総計(両)			10	13					m
	ダイス数		2 d	2 d	2 d				

	能力值	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	+ 3	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					+	d
呪歌判定					+	d
錬金術判定					+	d

所持品							
<その他>	毒消し×2						
バックパック	-						
ベルトポーチ	<食糧>						
ドレス	ランチボックス						
仮面	野菜×10						
-	-						
<ポーション>	<道具>						
ポーションホルダー	キャップライト						
HPポーション×2	漆黒の星						
MPポーション×5	-						
ハイMPポーション×1	<装備品>						

現在重量: 16

1339 26 最大重量: 所持金:

ベルト	ポーチ	<食糧>					
ドし	ノス	ランチボックス					
仮	面	野菜×10					
	-	-					
<ポー?	ション>	<道具>					
ポーション	ソホルダー	キャップライト					
HPポーシ	ノョン×2	漆黒の星					
MPポ°-	ション×5	-					
ハイMPポ-	−ション×1	<装備品>					
9	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、伯	作成時に敏	捷基本値(Z+3		
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	5	
功果:			武器攻撃を行	う。命中	判定の達成	え 値に+SL		
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:			「回避判」	定」(こ+11	D。(修正)	済み)		
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
功果:			「種別:短剣」	を両手に装	支備。(片:	を双に変更	[)	
アームズマスタリー・短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
助果:		「種別:	短剣」による攻	な撃の「命	中判定」に	+1D。(1	修正済み)	
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1	
助果:[タイミング:パッシブ、フ	7イテ.	5] 以外の	スキルの使用を	宣言した問	寺に使用。対	対象のスキ	ル効果を打	ち消す。シナリオに1回使用可能。
ドッジムーブ	1	2	リアクション		自身		5	
功果:	盾	を装備し	ていない場合、	「回避判況	定」に+[SI	L+2]する。	(現:+	3)
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20 m	単体	自動成功	1	
効果:イニシアチブプロセスに即降	上に行動	前可能。た	だし、選ぶ対象	は「未行動	加であり、	行動後「	行動済み」	となる。1シーンに1回使用可能。
ソードダンス	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	1	
助果:			白兵功	女撃ダメージ	に+【敏捷]		
ダンシングヒーロー	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	1	
効果:	É	分の行う	判定の直前に使	用。その	判定に+10	する。1シ	/一ンに1回	1.
ミステリアスダンス	1	4	セットアップ	10m	単体	敏捷判定	3	
効果: 対象の【精神】と	ニ対決	を行う。こ	の時の達成地(z+[SL×2	2]する。対	決に勝利し	た場合、	対象に[逆上]を与える。
トランス:フェザー	4	-	ムーブ	-	自身	自動成功	5	
効果:飛行状態になる。飛行状態の時に往	行なうあ	らゆる命中	判定とリアクション	の判定の達成	対値に+SLする	る。この効果に	はシーン終了	時まで持続。EPを1点消費する。(現:+4)
エングレイブド	3	-	パッシブ	-	自身	1	5	
効果:プリプレイ時にEPを[SL×3+1]点取得	。クライ	マックスフェ	イズ終了時にEPが0に	なっていた場	合、シナリオ終	子時にPCはNF	PCになる。EP	はシナリオ終了時に全て失われる。(現:10点)
バッドフォーチュン	1	_	効果参照	20m	単体	自動成功	1	
効果: 対象が判定	にクリ	ティカルし	Jた直後に使用	。その判定	Eのクリテ	ィカルを打	ち消す。I	EPを2点消費する。
ラピディティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果:			敏捷】判定(の達成値に	+2。(修	正済み)		

☆ キャラクター名	プレイヤー名	 スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アンリエッタ・カーメルン		ファインドトラップ			パッシブ				1	
					_ 「トラップ感知				投)	
	所持品	エンラージリミット	1	_	パッシブ	-	自身	_	1	
警告の青水晶					_ 携帯可能重量カ				5.	-
-		トレーニング:敏捷	1							
<ドロップ品>		効果:			【敏捷基	本値】に	+3。(修正	 E済み)		
		サーチリスク	1							
		効果:				 の判定に-	 ⊦1D。(修ī	 E済み)		
		ホーム:ベルリール	1							
		効果:			└ 本値】【敏捷基	本値】【		】 [こ+1。	(修正済み	·)
		トレーニング:筋力	1							
		効果:				本値】に	+3。(修正	 E済み)		
		マシンリム	1							
		効果:		【筋力基本	└ 本値】【器用基	本値】【	 敏捷基本値	】 [こ+1。	(修正済み	·)
		効果:						1		
			- 1	1	1			1		
										-
		効果:								-
		効果:	'		1		_			
		効果:								
		効果:	'		•		'	•		
		効果:								
		効果:	•			•				
		効果:	•							
		効果:								
		効果:								
		効果:								
		効果:								