キャラクター名
エンシェント

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	フェイ：フェアリー			**境遇**	紛失
出自（効果）	水妖			**目標**	奪還

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	15	16	9	11	12	8
ボーナス	5	5	5	3	3	4	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	5	6	7	3	4	5	3

HP	80
MP	70
フェイト	4

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	蝶の短剣-エルマ	至近		22					
左手									
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	ロストデビルズスキン				1	3			-1
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								
能力値			6	0	7	0	5	11	10
スキル					1				
その他					2				
総計(右)			6	22	13	6	5	11	9 m
総計(左)			6	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	+ d
呪歌判定	5			5	+ d
錬金術判定	6			6	+ d

所持品	
冒険者セット	
HPポーション	
MPポーション	
バックパック	
ベルトポーチ	

現在重量：	7		
最大重量：	22	所持金：	47827
		預金・借金：	-500

スキル名	**SL**	**コスト**	**タイミング**	**射程**	**対象**	**判定**	**制限**	**メモ**
フェイ：フェアリー	★	3	判定直後	20m	単体	自動	ラウンド1	
効果 :対象が行うリアクション判定の直後に使用する。その判定の達成値に-3(最低1)する。また、キャラクター作成時に《飛行能力》を取得する。								
ワイドアタック	5	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	シーフ	
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]								
エリアルレイブ	4	7	メジャー	至近	単体	命中	飛行	
効果： 白兵攻撃。命中に+1D、ダメージに+[SL×3]。								
クイックステップ	★	5	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 《ステップ：～》のダンサーのスキルをふたつ使用できる。								
バトルステップ	3	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 《ステップ：～》の効果持続中、攻撃の命中判定に+SL、回避判定に+SL、攻撃のダメージに+SLする。								
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 回避判定に+[SL×2]する。この効果はシーン終了時まで持続する。								
ステップ:ブライト	3	5	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 行動値増加を行う。【行動値】に+[SL×3]する。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1	
効果： パッシブ、アイテム以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了する。								
アームズマスタリー：短剣	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 短剣を使用した命中判定に+1D								
ディセクトエッジ	★	4	ムーブ	-	自身	自動	短剣	
効果： HPダメージを1点でも与えた場合、[放心]を与える。								
バタフライダンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1Dする。								
アンビデクスタリィ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :「右手」と「左手」にそれぞれ短剣または鞭を装備している時に有効。二つの武器の「攻撃力」、「命中修正」、「行動修正」を合計し、「種別」を全て備えた「装備部位:双」のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はどちらも使用可能だが、宣言が必要な者は同時に使用できない。								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動	シーン1	
効果： 未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを使用する。								
フィッシング	★	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1	
効果： シーン終了時に【MP】を[2D+(CL×2)]回復する。								
トレーニング：器用	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 器用の基本能力値に+3する。								

重量2、行動修正-1、攻撃力CL+5
マイナー、攻撃のダメージに+(CL/3+2)Dする。シナリオ1回
命中判定時MP-5

キャラクター名
エンシェント

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
フェンサーⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動	シーフ	
効果： 武器攻撃と同時に使用。フェイトを1点消費。ダメージを+[(対象の数)D]する。								
フェンサーⅡ	★	-	判定直前	-	自身	自動	シーフ	
効果： リアクションの判定の直前に使用。フェイトを1点消費。その判定に+2Dする。								
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力基本値】【器用基本値】【俊敏基本値】に+1する。								
タイニィウェポン	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果 :プリプレイに装備、携帯している武器からひとつ選択。その武器の「重量」に-3(最低1)、「命中修正」に+1(最大0)、「行動修正」に+2(最大0)する。								
フェンサーⅢ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールのダイスを増やす際に、消費したフェイト1点につき、ダメージを2個増やす。								
フライトマニューバー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定の達成値に+1する。								
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：								