キャラクター名
カルラ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	16
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ミリタント	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	１５
種族	ドラゴネット			**境遇**	傷病
出自（効果）	長寿			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	26	21	29	9	6	10	9
ボーナス	8	7	9	3	2	3	3
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正			4		0		
能力値	9	8	15	3	2	4	4

HP	177
MP	90
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	深淵の咆哮S1[水]	至近	-1	18	0	0	0	-1	0
左手	ダンシングナイフS１[敏捷]	至近	0	2	0	0	0	0	0
頭部	蝶の帽子S1[回避]				2	1			
胴部	踊り子の衣装S3[回避、敏捷、踊り子]				2	1			
補助	バトルバックラー				1	7			-1
装身具	神遺剣の鞘								
能力値			8	0	15	0	4	17	14
スキル	ウェポンルーラー、ドラゴンスカイ、フライトマニューバ、ホースマンシップ、プリガンティア		2	0	6				
その他	蝶の帽子、バトルバックラー、陸マグロ		2		2				20
総計(右)			11	18	28	9	4	16	33
総計(左)			12	2					
総計(両)									m
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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					+ d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
森林冒険者セット	┗団子
ベルトポーチ	┗団子
異次元パック	┗団子
ポーションホルダー	┗
┗MPポーション	ハイHPポーション
┗MPポーション	キャップライト
┗MPポーション	ハイHPポーション
┗MPポーション	万能薬
┗MPポーション	毒消し
ランチボックス	毒消し
┗団子	毒消し

現在重量： 19		
最大重量： 38	所持金： 0	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
ドラゴネット：アンスロック	★	-	判定直前	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象が行う判定の直前に使用する。その判定に＋１ｄする。								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中	-	
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
アームズマスタリー：長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	長剣使用	
効果： 選択した武器を使用した命中判定に＋１ｄする。								
ウェポンルーラー	1		パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に＋「SL＋１」する。								
ウェポンタクティカル	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ラウンド進行の開始時に「SL×３＋２」点のTPを取得する。ラウンド進行の終了時、あなたが得たTPはすべて失われる								
バスターソード	★	-	レガシー	-	自身	自動	長剣使用	
効果：5点以下の任意のTPを消費（最低１）。ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに＋「消費したTP」Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ドッジエッジ	★	-	判定直後	-	自身	自動	短剣装備	
効果： 回避判定の直後に使用する。５点以下の任意のTPを消費（最低１）。その判定の達成値に＋「消費したTP×２」する。								
＜逃走＞	★	-	セットアップ	場面	ギルドメンバー	効果参照	SMが使用を許可した戦闘中	
効果：敵対しているキャラクターの最も高い行動値のエネミーと行動値対決を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。その場合エネミーのドロップ及び成長点を得ることはできない。判定に失敗した場合、戦闘は継続し、このスキルを使用したキャラクターは行動済みとなる。								
ドラゴンアーム（闇）	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に属性から一つ選択せよ。<<ドラゴンアーム：〇>>のように記述する白兵攻撃のダメージは選択した属性の魔法ダメージとなる。ただし、他の<<ドラゴンアーム：～>>を取得できなくなる。								
リバースライフ	★	-	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ一回	
効果：TPが１点以上なければ使用できない。TPをすべて消費する。あなたの戦闘不能を回復し、HPを[消費したTP]点にする。なお、あなたは行動済みとなる。								
スウィフトソード	★	6	レガシー	-	自身	自動	長剣使用	
効果： 武器攻撃のダメージに＋５する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動	ウォーリア、シナリオ一回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を[対象：単体※]に変更、ダメージに＋[CL×１０]する。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲（選択）	命中		
効果： 対象に武器攻撃を行う。攻撃の対象が２体以上の場合、ダメージに＋[SL×２]する。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定に＋１ｄする。								
ドッジムーブ	5	2	効果参照		自身	自動	盾非装備	
効果： 回避判定と同時に使用する。その回避の達成値に＋[SL＋２]する。								

カルラは生まれつき強大なエネルギーを秘めており、生まれてすぐそのエネルギー故に命を落としかけた。左目周りの黒い痕はその時のモノだ。
家族の看護の末、現在は動き回れるほどに回復したが、完治はしていない。現在もエネルギーを扱いきれず、時折体が燃えるように痛むのだ。
しかも今はまだ時折痛む程度で安定しているが、将来は分からない。このままよくなるのか、悪くなるのか。最悪命を落とすことになるかもしれない。
一族の祖母が未来を見た結果には、世界樹に回復のカギがあるらしい。
世界樹に体を直すアイテムがあるのか、あるいは道中でエネルギーの扱いを完全なものとできるのか。見えた未来は断片的で定かではない。
ともかく、今の体は不便で仕方がない。痛みを感じないで済む方法があることを信じ、カルラは世界樹を目指したのだった。

本人の性格は穏やか。何もなければ太陽に当たってボーっとしている。とはいえ、戦闘が嫌いというわけではない。
家族以外と接した経験が少ないため喋り慣れてないが、会話自体は好き。
「私、変？」

なお、幼馴染はめちゃくちゃ喋るが、カルラが無口なのはなぜか？　リンリンの喋りが会話の参考になるわけもなく…

リンリンは物心ついたころからの親友である。時々辛辣なことをいうときもあるが、リンリンに負けず劣らず感情は大きかったりする。

自身に秘められたエネルギーが、魔を呼ぶ空鞘の呪いと加護のエネルギーだったことが判明。原因は不明だが、生まれた時、あるいは母親の胎内にいた時にエネルギーが移ったのだと推測される。

ギルドマンションでHP+20

初期スキル　ウェポンルーラー、バッシュ、アームズマスタリー：長剣。ウェポンタクティカル２

キャラクター名
カルラ

プレイヤー名

所持品			
樹海の肉（３F）			
樹海の肉（３F）			
樹海の肉（４F）			
万能薬			
陸マグロ			
万能薬			
万能薬			
ドロップポーチ			
小道具入れ			
┗アリアドネの糸			
┗太陽のリボン			
┗			
┗			
┗			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ドラゴンスカイ	★		パッシブ				飛行	
効果： 回避判定の達成値に＋３								
ルックアウト	3		パッシブ		自身	自動	アーシアン	
効果： リアクションと危機感知の判定に[SL+1]する。								
フェイント	★	4	マイナー		自身	自動		
効果： あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に－１ｄする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
パリー	★	4	マイナー		自身			
効果 :回避判定に＋１ｄする。ただし、あなたがメジャーアクションで行う判定に－１ｄする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
ビースティング	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 対象に武器攻撃を行う。その攻撃の命中判定に＋[SL+1]dする。								
インボーク	★	6	メジャー	２０M	単体	魔術		
効果： 対象が行う回避判定に＋１ｄする。この効果はシーン終了まで持続する。								
セイブアタック	★	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果 :対象に武器攻撃を行う。その攻撃が対象に命中した場合、対象にエンゲージしているあなた以外のキャラクター一人を離脱させることができる。この時、封鎖の影響は受けない。離脱するキャラクターは、この効果を拒否できる。								
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ		自身	自動		
効果： 回避判定の達成値に＋[SL×２]する								
バトルステップ	3		パッシブ		自身			
効果： ステップ：〇〇の効果が持続中に有効。攻撃の命中判定、回避判定、攻撃のダメージに＋SL。								
アボイドダンス	2	4	効果参照		自身	自動		
効果 :回避判定と同時に使用する。回避判定の達成値に＋SLする。その回避判定が成功した時、５M以内の移動、あるいはエンゲージからの離脱を行うことができる。ただし、あなたのいるエンゲージが敵から封鎖されている場合、離脱はできない。								
マタドール	1	4	判定の直前		自身	自動		
効果： 回避判定の直前に使用する。その回避判定の達成値に[SL+1]する。								
ダンシングヒーロー	★		判定の直前		自身	自動	シーン１回	
効果： 判定の直前に使用する。その判定に＋１ｄする。								
エフェクトスキップ	★	10	判定の直前		自身	自動		
効果 :判定の直前に使用する。その判定で降るダイスの数が、スキルなどの効果（パワー、ギルドサポートを除く）によって減少していても、その効果を受けずに判定できる。								
トランプ	★		判定の直前		自身	自動成功	シナリオ一回	
効果： 情報収集の判定の直前に使用する。その判定に＋２ｄする。GMは使用できないとしてもよい。その場合使用回数には数えない								
ホースマンシップ	★		パッシブ		自身		騎乗	
効果： 回避判定の達成値に＋１する。								
スピードアタッカーⅠ	★		セットアップ		自身	自動成功	ウォーリア	
効果： 行動値増加を行う。フェイト１点消費。行動値に＋５、移動力に＋５する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
スピードアタッカーⅡ	★		フリー		自身	自動成功	ウォーリア	
効果 :CL4以上、<<スピードアタッカーⅠ>>取得で取得可能。フェイトを１点消費。あなたのいるエンゲージを封鎖する。また、回避判定に＋１ｄする。この効果はあなたのいるエンゲージに敵キャラクターが存在している間、持続する。								
アースノウリッジ	★		パッシブ		自身			
効果 :あなたは「使用条件：アーシアン」のスキルを取得できる。ただし、取得時にメインかサポートが対応するクラスでなければならない								
クローズオフ	★		パッシブ		自身			
効果： 封鎖からの離脱に対するリアクションの判定に＋１ｄ								
フォースブースト	★		イニシア		自身		効果参照	
効果 :効果：CL5以上かつ及びクラスロールスキルⅠ取得可能。PCの取得しているクラスロールによりあった強化効果が発揮される。このスキルはあらゆる効果でも消去することができない。一度使用した場合、再度使用するためには只敷の経過が必要。効果はすべてラウンド持続。【アビードアタッカー】【行動値】に+[CLX2]する。また、あなたが武器攻撃を命中させた対象に「対象がダメージを受けた場合、そのダメージに+5する」効果をもたらす。この効果は実績する。ラウンド持続。								
ベアアップ	★		パッシブ					
効果： スキルに対するリアクションとして行う精神判定に＋１ｄ								
ソニックラン	★	2	メジャー			魔術		
効果： 移動力に＋１する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								

キャラクター名：カルラ

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
フライトマニューバ	★		パッシブ				飛行	
効果：回避判定の達成値に＋１								
フェイス：ブリガンティア	★		パッシブ					
効果：リアクションの達成値に＋１する。ただし、他のフェイスを取得できなくなる								
キャッチアウト	1	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の直後に使用する。あなたは以後、対象が行うそのスキルに対するリアクションの判定に＋２d。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する。								
トレーニング：敏捷	★		パッシブ		自身			
効果：取得する際に能力基本値から一つ選択せよ。選択した能力基本値に＋３する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う								
エリアサーチ	★		パッシブ		自身			
効果：ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する								
アナライズエリア	★	6	効果参照			魔術		
効果：奇襲ダイスロールの直前に1度だけ使用できる。ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。								
スピードアタッカーIII	★							
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：								