キャラクター名
ホタル

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	16
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	フォーチュネイト	**性別**	ショタ
称号クラス				**年齢**	10
種族	ヴァーナ			**境遇**	平凡
出自（効果）	放浪者			**目標**	憧憬

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	18	25	26	6	29	6	6
ボーナス	6	8	8	2	9	2	2
クラス修正	0	2	1	1	1	1	0
他修正			1		1		
能力値	6	10	10	3	11	3	2

HP	132
MP	103
フェイト	7

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	S3精錬バーストルビー(4号)	効果参照	0	22				1	
左手	S1猟王の盾					9	2	0	
頭部	S1猟王の兜				-2	5	1		0
胴部	S1猟王の革鎧				-1	10	1		0
補助	アンセスターネックレス				-1	1	1		0
装身具	死霊男爵の宝石								
能力値			10	0	10	0	3	21	11
スキル	フェイス：ダグデモア							2	
その他	漆黒の星、リムブースト・リフレクス、リムブースト・、メタル		1		1	2	2	3	
総計(右)			11	22	7	27	10	27	11 m
総計(左)			11	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	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	11			11	+ 3 d
トラップ解除	10			10	+ 3 d
危険感知	11			11	+ 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	3			3	+ 2 d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定	10			10	+ d

所持品	
異次元バッグ	
ベルトポーチ	上位爆撃符*13
ドロップポーチ	上位呪壁符*2
	守護の呪符
森林冒険セット	キャップライト
銀の香炉	アリアドネの糸*2
漆黒の星	勇気のホイッスル*2
リムブースト・リフレクス	
リムブースト・メタル	ウェポンケース
樹海魚（3階産）（干物加工）	└S3精錬バーストルビー(2号)
転移の呪符	S3精錬バーストルビー(3号)

現在重量：	40		
最大重量：	48	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**
ハイジャンプ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
ワイドアタック	★	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]								
ストライクスロー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 投射による射撃攻撃のダメージに+[SL×4]し、射程に+10mする。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	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となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
インベナム	3	6	効果参照	-	自身	自動	-	
効果 :武器攻撃と同時に使用する。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する。								
	1							
効果：								
アルカナム	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 「種別：アルカナム」のアイテムを[CL+2]個取得し、デックを構築する。								
リバースカード	★	-	効果参照	-	自身	自動	アルカナム携帯	
効果： 「種別：アルカナム」のアイテムと同時に使用する。そのアイテムの「効果」の代わりに「逆位置効果」を適用する。								
カードマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： デックに選択できる「種別：アルカナム」のアイテムの数の上限を3枚に変更する。								
	1							
効果：								
ラーニング	★	-	効果参照	-	自身	自動	-	
効果： 《マリグナントソウル》を取得する。また、【幸運基本値】に-3する。								
	1							
効果：								
セイクリッドダンス	1	6	メジャー	-	自身	精神	シナリオSL回	
効果 :あらゆる判定に+1Dする。この効果はあなたがクリンナッププロセスごとに【MP】を5点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する。クリティカル：コスト0								
チャネリング	★	6	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果：《セイクリッドダンス》と同時に使用する。この効果により、《セイクリッドダンス》がセットアッププロセスで使用可能となる。								
クリエイトチャーム	★	-	セットアッププロセス	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：「種別：呪符」のアイテムを1個購入できる。このスキルによるアイテムの購入は、シーンの場所、時間、状況などによって制限されることはない。たとえ、戦闘中だったとしても購入することができる。								

ホタル

健気で時折勇敢ですが、怖がりの恥ずかしがり屋で好奇心旺盛なアウリラの小さな冒険者。

白い肌に薄灰でさらさらとした髪。そして垂れた大きな耳(ロップイヤー)が特徴的だ。

父はエリンディル大陸東方から西方へと訪れていた大侠客シラヌイ。実力者ではあったが大変な性豪で、複数の女性と関係を持ち、多くの子を成していた。

母はパリス同盟で活動していた冒険者のカシルダ。かつて海賊でもあったカシルダは一獲千金を夢見て海を出て、ノータンディ大陸”世界樹”を目指した。
ホタルが生まれ、親子はノータンディの小さな港町で暮らす事となる。

物心ついたホタルに、母はいつも楽しそうに冒険譚を語って聞かせていた。そうしているうち、母の夢はホタルの夢にもなったのだ。

一人称：ボク
二人称：お姉ちゃん…？
口調：礼儀正しい
性格：優しい/恥ずかしがりや/怖がり/でもやるときはやれ男の子だろ(ただし必ずお姉さん優勢)

DR直前に「アルカナム：グランアイン」を逆位置で使用する。20m以内の単体が行なう攻撃のダメージに+10する。

キャラクター名
ホタル

プレイヤー名

所持品			
	アルカナム：ファーヴニル		
ポーションホルダー	アルカナム：ヨルムンガンド		
┣蘇生薬	アルカナム：グランアイン		
┗MPポーション*4	アルカナム：アエマ		
グレートMPポーション	アルカナム：大地		
万能薬*2	アルカナム：アラクネ		
	アルカナム：ダグデモア		
ランチボックス			
┗お団子*4	【マウント】		
	グライダー		
【アームズクリスタル】			
S3精錬バーストルビー(1号)			
┣侵食のクリスタル			
┣弱体：ノックバックのクリスタル			
┗弱体：脚封じのクリスタル			
S3精錬バーストルビー(2号)			
┣弱体：頭封じのクリスタル			
┣弱体：腕封じのクリスタル			
┗弱体：威圧のクリスタル			
S3精錬バーストルビー(3号)			
┣武勇のクリスタル			
┣武烈のクリスタル			
┗増幅のクリスタル			
S3精錬バーストルビー(4号)			
┣感知のクリスタル			
┣敏捷のクリスタル			
┗迅速のクリスタル			
S1猟王の盾			
┗迅速のクリスタル			
S1猟王の兜			
┗対抗：頭封じのクリスタル			
S1猟王の革鎧			
┗対抗：脚封じのクリスタル			
【リチュアルチャーム(呪符】			
玉串			
御神刀			
【デック】			
アルカナム：アーケンラーヴ			
アルカナム：カトブレパス			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リチュアルチャーム	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：「価格：購入不可」の「種別：呪符」のアイテムをSL個取得する。このアイテムはあなたのみ使用することができる。								
コールゴッド：イザナミ	5	4	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：《セイクリッドダンス》の効果由に使用可能。ダメージ軽減を行なうスキル、パワー、アイテムと同時に使用する。そのスキル、パワー、アイテムの効果に+[SL×2]する。ただし、他の《コールゴッド：～～》を取得できなくなる。								
ウィッチドクター	1	6	効果参照	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：HP回復、ダメージ軽減を行なうスキル、パワー、アイテムと同時に使用する。「レベル」があなたのCL以下の「種別：呪符」のアイテムを1個消費。HP回復、ダメージ軽減を行なうスキル、パワー、アイテムの効果に+[消費したアイテムの[レベル]×2]する。								
スピードリーディング	1	12	イニシアチブ	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：マイナーアクション、メジャーアクションで使用可能な「種別：呪符」のアイテムを1個使用する。								
	1							
効果：								
オーソリティ：ブリガンティア	1	-	判定の直前	20m	単体	自動	シナリオSL回	
効果：対象がリアクションの判定を行なう直前に使用する。その判定に+2Dする。								
ブレイブソウル	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：未行動、行動済にかかわらず、メインプロセスを1回行なう。このメインプロセスで行動済にならず、メインプロセス終了時にあなたの【HP】は0となる。								
	1							
効果：								
ポイズンイメージ	★	6	硬化参照	-	自身	自動	-	
効果：あなたが効果強度のあるバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が「分類：植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。その効果強度に+1する。								
	1							
効果：								
エンカレッジ	★	-	イニシアチブ	20m	単体	自動	シーン1回	
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行なう(メインプロセス終了後に行動済となる)。対象はこのスキルの効果を拒否できる。								
	1							
効果：								
ファイトソング	★	-	セットアップ	20m	単体※	自動	シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を１増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである。								
	1							
効果：								
アルケミカルサークル	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：錬金術判定に+1Dする。								
ガーデン：洞窟	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術	-	
効果：対象が行なう回避判定に-1Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する。								
アーキテクチャ	★	10	セットアップ	-	自身	自動	セットアッププロセス1回	
効果：《ガーデン：～～》と、《ガーデン：～～》以外の「タイミング：セットアッププロセス」のスキルかパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
キープガーデン	★	10	《ガーデン：～～》	-	自身	自動	-	
効果：《ガーデン：～～》と同時に使用する。《ガーデン：～～》の効果の「この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する」を「この効果はシーン終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する」に変更する。								
ブランブルプリズン	★	3	《キープガーデン》	-	自身	自動	-	
効果：《キープガーデン》と同時に使用する。同時に使用した《ガーデン：～～》の効果を受けている対象は移動を行なうことができない。この効果は《ガーデン：～～》の効果を受けている対象がムーブアクションを使用するか、《ガーデン：～～》の効果を受けなくなるまで持続する。								
	1							
効果：								
シックネス	3	6	DR直前	20m	単体	自動	ラウンド1回	
効果：攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[衰弱(SL)]を与える。[衰弱]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
タングル	★	-	効果参照	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果：対象がリアクションの判定を行なったあとで使用する。その判定で振ったダイスのうち、1個を選択し、それを除外して達成値を算出する。その結果、6の目が1個以下ならばクリティカルではなくなり、すべてが1の目ならばファンブルとなる。								

キャラクター名
ホタル

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
	1							
効果：								
スタイル：コチョウ	1	6	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：投射による射撃攻撃に有効。その射撃攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+[SLx3]する。さらに、その攻撃で使用した武器はあなたの手に戻り、装備品となる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。ただし、他の《スタイル：～～》を取得できなくなる。								
	1							
効果：								
マリグナントソウル	★	5	効果参照	-	自身	自動	-	
効果： あなたが効果強度のあるバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その効果強度に+1する。								
	1							
効果：								
アルコンシード	★	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ2回	
効果： あなたが行なう攻撃のダメージロールの直前に使用する。そのダメージに+(CL+1)Dする。								
	1							
効果：								
逃走	★	-	セットアップ	場面	ギルドメンバー	効果参照	GM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キャラクタ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。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知の判定に+1Dする。								
クリミナルハンドⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動	シーフ	
効果：フェイトを1点消費。対象を知り合いであったことにし、ひとつ頼み事ができる。対象がどのように頼み事を実行するかは、GMが決定する。この効果はシナリオ終了まで持続する。PCの頼み事によってはこのスキルの効果を解除してもよい。								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【感知基本値】に+3する。								
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。								
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する。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
フォースブースト(※)	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動	効果参照	
効果：CL5以上かつ各クラスロールスキルⅠで取得可能。対象の耐性に関わらず、BSを付与できる。また、そのBSの強度を倍にする。このスキルはあらゆる効果で失敗させることができない。一度使用した場合、再度使用するためには日数の経過が必要。この効果はラウンド終了まで持続する。								
ソニックラン	★	2	メジャー	-	自身	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。								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【器用基本値】に+3する。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力基本値】に+3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】【敏捷基本値】に+1する。								
セカンドライフ	★	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：あなたの【HP】が0になり、戦闘不能になるスキル(《ブロウアップ》など)を使用した直後に使用する。フェイトを1点消費。あなたの船灯不能を回復し、【HP】を1店にする。なお、あなたは行動済となる。								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。								
フェイス：ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【行動値】に+2する。								
ウェポンチェンジ	★	4	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果：「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備しているアイテムを携帯品とし、携帯品の別のアイテムを「装備部位：右手」と「装備部位：左手」に装備する。どちらか片方だけを携帯品にしたり、装備したりしてもよい（「装備部位：片（両）」の武器の切り替えも可能）。								

キャラクター名
ホタル

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
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：	「分類：ポーション」のアイテムをひとつ使用する。							
アナライズエリア	★	6	効果参照	-	自身	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。							
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：								
効果：								
効果：								
効果：								