キャラクター名
ツバキマル

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	ハンター	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	１６
種族	ジェルボア			**境遇**	放浪者
出自（効果）	遠隔貿易商			**目標**	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	22	27	18	9	23	7	9
ボーナス	7	9	6	3	7	2	3
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正		2					
能力値	8	13	7	3	9	2	3

HP	134
MP	122
フェイト	13

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1リンメルダガー	至近		14	0	0	0		0
左手	S1リンメルダガー	至近		14	0	0	0		0
頭部	S1ロストデビルキャップ				1	1			
胴部	S3パッデッドアーマー					7			-1
補助	ジェルボアの籠手			3		4			
装身具	ロストデビルアイ								
能力値			13	0	7	0	2	16	13
スキル	フェイス：グランアイン+デフトフィンガー			5					
その他	漆黒の星		1					1	
総計(右)			14	22	8	12	2	17	12 m
総計(左)			14	22					
総計(両)			14	36					
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	9			9	＋ 2 d
トラップ解除	13			13	＋ 2 d
危険感知	9			9	＋ 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	＋ 2 d
呪歌判定	2			2	＋ d
錬金術判定					＋ d

所持品	
森林冒険者セット	
	樹海魚(3F)（干物）
ベルトポーチ	樹海魚（５F）（干物）
バックパック	
小物入れ	アリアドネの糸
ポーションホルダー	漆黒の星
→MPポーション＊４	
	S1リンメルダガー
ランチボックス	→武烈のクリスタル
→団子＊５	

現在重量：	16		
最大重量：	29	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
デフトフィンガー	★		パッシブ/メイキング		自身			
効果：武器攻撃のダメージに＋３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：武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
アームズマスタリー：短剣	★		パッシブ		自身			
効果：習得する際に「短剣、鞭」からひとつ選択せよ。アームズマスタリー：短剣のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に＋１ｄする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが複数のアームズマスタリーを同時に適応できない。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果：回避判定に＋１ｄする。								
アンビテクサリティ	★		パッシブ		自身		短剣、鞭装備	
効果：装備している二つの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」を種別をすべて備えた「装備部位：双」の一つの武器として扱う。								
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時に使用する。そのスキルの効果は発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。								
カッティングエッジ	4	3	ムーブ		自身	自動成功	短剣、、鞭使用	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに＋「SL*3」する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
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。								
スイングダガー	★	5	効果参照		自身	自動成功	短剣使用	
効果：投射による射撃攻撃と同時に使用する。その攻撃に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。								
	★							
効果：								
ホーミングヒット	★		判定の直前		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃に対するリアクションは必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。								
	1							
効果：								
セイクリッドダンス	2	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点消費続ける限り、シーン終了まで持続する。								
チャネリング	★	6	セットアップ		自身	自動成功		
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。								
コールゴッド：カグツチ	5	5	マイナー		自身	自動成功		
効果：「セイクリッドダンス」の効果中に使用可能。ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに＋「SL*４」する。この効果はシーン終了まで持続する。								

＊誓約『赤竜の保護者』
・恩恵：アイテム。あなたはリトルゲブラを取得している。
・束縛：あなたは他の仲間よりもリトルゲブラを守るため、カバーを行わないようにしている。もしカバーを行った場合、攻撃終了時に[CL*５]点のMPロスを受ける。

エリンディル大陸東方出身のジェルボアの少女。
その身軽さを活かして、ニンジャ技能を身に着けた。

次の新天地は世界の果ての大陸、そして天まで貫かんとする世界樹。
迷宮探索で一山当てて、地元で商会を立ち上げるのが目標である。

キャラクター名
ツバキマル

プレイヤー名

所持品			
S1リンメルダガー			
→武烈のクリスタル			
S3パッデッドアーマー			
→対抗：威圧のクリスタル			
→対抗：頭封じのクリスタル			
→対抗：毒のクリスタル			
S１ロストデビルキャップ			
→対抗：ノックバックのクリスタル			
呪壁符（呪符　レベル1）＊2			
リトルゲブラ（道具　レベル1）			
陸マグロ			
→上位爆撃符＊３			
万能薬＊３			
精霊草*2			

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：								
シャインブレイバー	5		セットアップ		自身	自動成功		
効果：　ダメージ増加を行う。フェイトを１点消費。攻撃ダメージに＋「SL*＊５」する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
ディストーション	1	6	効果参照		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：　攻撃と同時に使用する。その攻撃を「射程：視界」に変更する。								
オーソリティ：グローウィズ	2		効果参照		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：　ダメージロールの直前に使用する。そのダメージに＋【器用】する。								
ドゥームブレイク	★		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：攻撃と同時に使用する。フェイトを１点消費。攻撃ダメージを「光」属性の魔法ダメージに変更し、ダメージに＋「CL*5」する。								
	1							
効果：								
ハンティングセット	2		アイテム		自身			
効果：　「種別：狩猟」のアイテムをSL個選択せよ。選択したアイテムを取得する。								
	1							
効果：								
スタイル：キドウ	5	6	効果参照		自身	自動成功		
効果：魔法ダメージを与える攻撃と同時に使用する。ダメージ増加を行う。攻撃ダメージに＋「SL*3」する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	★							
効果：								
マスターアーティスト	★		パッシブ		自身			
効果：　【器用】に＋２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		
効果：敵対しているキャラ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。								
リサーチ	★		パッシブ		自身			
効果：　【感知】判定で行う情報収集判定に＋１ｄする。								
フェイス：グランアイン	★		パッシブ		自身			
効果：　攻撃のダメージに＋２する。ただし、他の「フェイス：～～」を取得できなくなる。								
フェンサーⅠ	★		効果参照		自身	自動成功		
効果：　武器攻撃と同時に使用する。フェイト１点消費。その攻撃ダメージに＋[(その攻撃の対象の数)D]する。								
ハーベスト	★		パッシブ		自身			
効果：　採取によるダイスロールに＋１ｄする。更にアイテム取得数に；１する。アイテム取得数の増加は累積する。								
フェンサーⅡ	★		判定の直前		自身	自動成功		
効果：CL4以上、フェンサーⅠで取得可能。リアクションの判定の直前に使用する。フェイト１点消費。そのリアクションの判定に＋２ｄする。								
フォースブースト：フェンサー	★		イニシアチブ		自身	自動成功		
効果：　武器攻撃の対象が行うリアクション判定に－２dする。								
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する。								
トレーニング：器用	★		パッシブ		自身			
効果：習得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。トレーニング：器用のように記述し、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。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である１３を超えてもよい。								
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、トラップが作動しなくなる。								

キャラクター名
ツバキマル

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
インテンション	★		パッシブ		自身			
効果：【最大MP】に＋CLする。バイタリティと同時に取得できない。								
マスタースタイル	★		パッシブ		自身			
効果：スタイル：〜〜のコストを—１（最低１）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。								
フェンサーIII	★		パッシブ		自身			
効果：CL7以上、フェンサーIIで取得可能。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点ごとにダイスを２個増やす。たとえば、フェイトを２点そう比した場合、ダメージに＋４ｄすることになる。								
イクイップリミット	★		パッシブ		自身			
効果：装備しているアイテムの重量制限に＋５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。								
ソニックラン	★	2	メジャー		自身	魔術判定		
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。								
フォースブレイク：フェンサー	★		メジャー	シーン	場面（選択）	自動成功		
効果：対象に武器攻撃を行う。この攻撃のダメージはあらゆる効果で軽減できない。さらに対象がエンカウントエネミーだった場合、あなたは【幸運】判定を行い、対象の【幸運】と対決を行なう。この対決に勝利した場合、対象のHPを0にする。								
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：								
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：								