キャラクター名
ミンティ・ブルー

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	11
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	アコライト	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	賞金首
出自（効果）	唯我独尊			**目標**	忠誠

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	20	9	25	9	21	11	9
ボーナス	6	3	8	3	7	3	3
クラス修正	0	1	1	1	1	1	1
他修正							
能力値	6	4	9	4	8	4	4

HP	103
MP	84
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	ダンシングナイフ			2	2				
左手	ダンシングナイフ			2	2				
頭部	ビーストフード				2	0	0		
胴部	祝福の鎧				-2	13	0		(-3)
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	幸運のペンダント								
能力値			4	0	9	0	4	17	11
スキル	ルックアウト				4				
その他	使い魔				2				
総計(右)			4	2	20	15	4	17	11 m
総計(左)			4	2					
総計(両)			4	4					
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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	8	3	1	12	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	
バックパック	毒消し
小道具入れ	
ポーションホルダー	MPポーション
	MPポーション
	MPポーション
MPポーション/マジカルハーブ	
MPポーション/マジカルハーブ	漆黒の星
MPポーション/マジカルハーブ	ハイHPポーション
	ハイHPポーション
冒険者セット	万能薬

現在重量： 8		
最大重量： 27	所持金： 7953	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**
ベスティア：リキッド	★	-	パッシブ：メイキング	-	-	-	-	
効果： あなたが行う離脱では封鎖の影響を受けない。/素手攻撃力をCLに変更								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ一回	
効果 ：効果参照。対象：単体。射程：視界。対象がタイミング：パッシブ、アイテム以外のスキルの仕様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のコストなどを通常通り消費する。シナリオ1回使用可能。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定+1ｄ								
ルックアウト	3	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果： リアクションと危機感知の判定に+4								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	-	-	
効果： 戦闘移動、離脱を行う。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果： 回避判定と同時に使用。その回避判定に+3								
	1							
効果：								
インボーク	1	6	メジャー	20ｍ	単体	魔術判定	-	
効果： 対象が行う回避判定+1ｄ．シーン終了まで。								
ヒール	1	4	メジャー	20ｍ	単体	魔術判定	-	
効果： 対象にHP回復。HPを3ｄ+CL*3回復。								
メディック	3	3	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： HP回復を行うスキル、パワー、アイテムと同時使用。その効果に+4ｄ。								
クイックヒール	1	5	イニシアチブプロセス	-	自身	-	シーンー回	
効果： ヒールをイニシアチブプロセスに使用								
レイズ	1	10	メジャー	20ｍ	単体	魔術判定		
効果： 対象の戦闘不能を回復。HPを2ｄ点にする。対象は行動済となる。								
	1							
効果：								
ファミリア	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 使い魔をSL個取得。								
サモン：アラクネ	4	9	ダメージロール直後	20ｍ	範囲選択	自動成功		
効果： 対象が受けるダメージに-（SL+1）ｄする。								

インタラプト ルックアウト バタフライダンス
メディック　メディック

キャラクター名
ミンティ・ブルー

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
サモン：シームルグ	1	8	メジャー	20m	範囲選択	魔術判定		
効果： 対象にHP回復を行う。対象のHPを2d+1d+CL*2する。								
グレートサモナー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ハイサモナー1で取得可能。効果をダイスで求めるスキルに有効。スキルの効果に+1d。								
ハイサモナー	1	-	マイナー	-	自身	-	-	
効果： あなたが使用するサモナーのスキルに対するリアクションの判定に-1d。								
	1							
効果：								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン一回	
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う。								
アボイドダンス	1	4	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： 回避判定と同時に使用。回避判定の達成値に+1。その回避判定成功時、5m以内の移動もしくはエンゲージからの離脱を行う。								
ミステリアスダンス	1	4	セットアップ	10m	単体	敏捷	-	
効果： 対象の精神と対決を行う。この判定達成値に+2する。対決勝利時対象に逆上を付与する。								
	1							
効果：								
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 敏捷判定+1d								
アンビテクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備しているふたつの武器の「命中補正」「攻撃力」「行動補正」を合計し、「種別」をすべて備えた「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」はすべて適用、使用可能だが、宣言を必要とするものは、同時に使用できない。								
アニマルハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備部位片、両、双のアイテムが装備可能となる。								
ディテクト	1	8	判定直前	-	自身	自動成功	シーン一回	
効果： 回避判定の直前、その回避判定で一個でも6の目が出たらクリティカルとなる。								
	1							
効果：								
シャドウハイド	1	10	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :回避判定と同時に使用する。その回避判定が成功した時、その攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス終了時にメジャーアクションを一回行える。								
ストップトラップ	1	15	判定直後	視界	単体	敏捷	シーン一回	
効果： 対象が行う攻撃の命中判定の達成値を難易度として、敏捷判定を行う。この判定の達成値に+SL*2する。								
ゲートシフト	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ一回	
効果： 転送を行う。距離は移動力と同じとなる。								
	1							
効果：								
ビートルアーマー	1	6	判定の直前/メイキング	-	自身	自動成功	シーン一回	
効果： あなたが行う判定の直前に使用する。その判定に+1d。								
アースノウレッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： アーシアン専用スキルを使用可能。								
マジカルハーブ	1	-	アイテム	-	-	-	-	
効果： MPポーション3個取得								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 筋力/器用/敏捷基本値に+1								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	-	-		
効果： スキルリアクション精神判定+1d								

キャラクター名
ミンティ・ブルー

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
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：トラップ探知判定+1ｄ								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：敏捷基本値+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：感知基本値+3								
トレジャーハンターⅠ	1	-	効果参照	-	自身	-		
効果：エネミーを倒したときに行うドロップロールの直後に使用。フェイトを一点消費。そのドロップロールをもう一度行う。								
トレジャーハンターⅡ	1	-	効果参照	-	自身	-		
効果：使用する際に能力値から一つ選択せよ。フェイトを一点消費。選択した能力値に+2する。								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：装備している防具の移動修正を0に修正する								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エネミー識別の判定に+1ｄする。								
トレジャーハンターⅢ	1	-	戦闘前	-	自身	-		
効果 :あなたが使用したインタラプトにインタラプトが使用されて時に使用。フェイトを一点消費。あなたが使用したインタラプトに対するインタラプトは効果が無効になる。								
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：								