

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	10
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	ヴァーナ			境遇	裏切り
出自 (効果)	犯罪組織			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	13	21	6	21	6	25
ボーナス	6	4	7	2	7	2	8
クラス修正	0	2	1	0	1	1	3
他修正							
能力値	6	6	8	2	8	3	11

HP	96
MP	87
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	S3スティレット	至近	0	9	0	0	0	0	0
左手	S3スティレット	至近	0	9	0	0	0	0	0
頭部	S3グリーンベレー		1			1			
胴部	S1絶影				2	14			-1
補助	トリックマント					5			
装身具	鷹の目			3					
能力値			6	0	8	0	3	16	11
スキル	《ハンティングアイ》(ストライクロー) 《フォーチュンヒット》(ラビディティ)			34	2				
その他	《リムプースト:リフレクス》《漆黒の星》《ヘビーホース》		1					3	7
総計(右)			8	46					
総計(左)			8	46	12	20	3	19	17
総計(両)			8	55					m
ダイス数			3 d	4 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	6			6	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
装備品: S3スティレット	→武烈のクリスタル
→武烈のクリスタル	→精霊: 闇のクリスタル
→精霊: 光のクリスタル	→弱体: 威圧のクリスタル
→弱体: 威圧のクリスタル	S3スティレット
装備品: S3スティレット	→武烈のクリスタル
→武烈のクリスタル	→精霊: 火のクリスタル
→精霊: 風のクリスタル	→弱体: 威圧のクリスタル
→弱体: スリッパのクリスタル	S3スティレット
	→武烈のクリスタル
シースベルト	→精霊: 水のクリスタル
S3スティレット	→弱体: スリッパのクリスタル

現在重量: 14  
 最大重量: 30  
 所持金: 18525  
 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
アクロバット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	猫族、作成時に敏捷基本値に+3							
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果:	回避判定に+1 d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							
AM: 短剣	1		パッシブ		自身			短剣使用
効果:	選択した武器を使用した命中判定に+1 dする							
スイングダガー	1	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。その攻撃で使用した武器は自分の手に戻り、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							
フェイント	1	4	マイナー		自身			自動成功
効果:	自分が行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1 dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する							
インタラプト	1		効果参照	視界	単体			自動成功(リムプースト)
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、持続もせず即座に終了する。効果を発揮しなくてもスキルは使用したことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する							
アンビデクスタリティ	1		パッシブ		自身			短剣・鞭装備
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着している時に有効。装着しているふたつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部位:両」のふたつの武器として扱う。ふたつのびきの「効果」はすべて有効。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							
ランナップ	1	3	セットアップ		自身			自動成功
効果:	戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、自身のいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない							
ディセクトエッジ	1	4	ムーブ		自身			自動成功短剣・鞭使用
効果:	武器攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、「放心」を与える							
	1							
効果:								
ステップ: ファイア	3	4	セットアップ		自身			自動成功
効果:	ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+「SL×3」する。この効果はシーン終了まで持続する							
ステップ: ウォーター	3	5	セットアップ		自身			自動成功
効果:	攻撃の命中判定の達成値に+「SL×2」する。この効果はシーン終了まで持続する							
クイックステップ	1	5	セットアップ		自身			自動成功
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		パッシブ		自身			
効果:	《ステップ: ~》の効果が続中に有効。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							

CL1スキル: バタフライダンス・ストライクスローSL2・ステップ: ファイアSL2

伝承武器: 胴防具・革鎧  
 継承表: スロット  
 伝承表: 「毒蛇の武具」  
 宿命表: 真実  
 特徴表: 重複「紋様」「光輝」

キャラクター名  
ムツメ (六爪)

プレイヤー名

所持品			
S3スティレット	ハイHPポーション		
→武烈のクリスタル	ハイHPポーション		
→精霊：地のクリスタル	ハイMPポーション		
→弱体：スリップのクリスタル	ハイMPポーション		
→対抗：威圧のクリスタル	ハイMPポーション		
→対抗：スタンのクリスタル	耐毒符		
	耐毒符		
装備品：S3グリーンベレー	ハイMPポーション		
→飛行のクリスタル	ハイMPポーション		
	転移の呪符		
→対抗：スリップのクリスタル	転移の呪符		
継承表：スロット			
伝承表：毒蛇の武具	ランチボックス		
宿命表：真実	ルネススパンパン		
特徴表：重複「紋様」「光輝」	ルネススパンパン		
	ルネススパンパン		
小道具入れ			
漆黒の星			
太陽のリボン			
リムブースト：リフレクス	ヘビーホース		
	冒険者セット (重量：5)		
キャップライト			
異次元バック			
ベルトポーチ			
ポーションホルダー			
蘇生薬			
毒消し			
万能薬			
万能薬			
万能薬			
ハイHPポーション			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ダンシングヒーロー	1		判定の直前		自身	自動成功	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							
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	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う(メインプロセス終了後に行動済みとなる)対象はこのスキルの効果を拒否できる。(この場合、使用回数には数えない)							
アプリケーション	1		マイナー		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	MP回復を行う。[MP]を「CL×5」点回復する							
	1							
効果：								
ハンティングアイ	1		パッシブ		自身			
効果：	射撃攻撃のダメージに+3する							
ワイルドセンス	1		パッシブ		自身			
効果：	【感知】判定の達成値に+2する							
ラピディティ	1		パッシブ		自身			
効果：	【敏捷】判定の達成値に+2する							
	1							
効果：								
ダブルショット	1	9	メジャー		自身	自動成功		
効果：	射撃攻撃を2回行う。この射撃攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体」となる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない							
フォーチュンヒット	1		パッシブ		自身			
効果：	武器攻撃のダメージに+【幸運】する							
ストリートワイズ	1		メジャー		自身	幸運		
効果：	情報収集を【幸運】判定で行う。その【幸運】判定に+1dする							
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：	【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】+1							
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：	【筋力基本値】+3							
トレーニング：器用	1		パッシブ		自身			
効果：	【器用基本値】+3							
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							
トレーニング：幸運	1		パッシブ		自身			
効果：	【幸運基本値】+3							
ウェポンチェンジ	1	4	ムーブ		自身	自動成功		
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」「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、装備したりしても良い							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	【最大MP】に+CLする							
クリミナルハンドⅠ	1		メジャー	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	フェイトを1点消費。対象を知り合っていたことにし、ひとつ頼みことができる。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の頼みごとによっては、このスキルの効果を解除して良い							
クリミナルハンドⅡ	1		メジャーアクション		効果参照	効果参照	自動成功	シナリオ1回
効果：	フェイトを1点消費。情報を1つ偽装、あるいは隠蔽することができる。ふぉこまでの情報を偽装することができるかは、GMと相談して決定すること。偽装情報を真こうとする場合、難易度「CL+10」の情報収集判定に成功する必要がある							
効果：								