

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____
 スティーニャ 2

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	秘密
出自 (効果)	犯罪組織			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	21	28	6	22	6	15
ボーナス	4	7	9	2	7	2	5
クラス修正	0	2	1	0	1	1	3
他修正							
能力値	4	9	10	2	8	3	8

HP	90
MP	77
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ミスリルダガー	至近	0	8	0	0	0	0	0
左手	S3ミスリルウィップ	至近	-2	12	0	0	0	0	0
頭部	S3グリーンベレー	/	1			1			
胴部	S3踊り子の衣装	/				1	1		
補助	スピードシューズ	/				1	4	3	3
装身具	暗視ゴーグル	/							
能力値			9	0	10	0	3	18	9
スキル	《ラピディティ》				2				
その他	(リムフスト:リフレクス)《漆黒の星》(ハビ-ホ-ス)(名馬)		1					3	15
総計(右)			11	8					
総計(左)			9	12	14	6	3	24	27
総計(両)									m
ダイス数			3 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	9			9	+ 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ミスリルダガー	→飛行のクリスタル
→浸食のクリスタル	→対抗: 威圧のクリスタル
→採取のクリスタル	
→弱体: スリッパのクリスタル	装備品: S3踊り子の衣装
装備品: S3ミスリルウィップ	→採取のクリスタル
→浸食のクリスタル	→対抗: スタンのクリスタル
→採取のクリスタル	→対抗: スリッパのクリスタル
→弱体: 威圧のクリスタル	
	小道具入れ
装備品: S3グリーンベレー	漆黒の星
→採取のクリスタル	太陽のリボン

現在重量: 23 所持金: 7055 預金・借金: _____
 最大重量: 24

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	★	-	パッシヴ	-	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		パッシヴ		自身			
効果: 回避判定に+1 dする								
スティール	4	3	DR直後		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果: エネミーを対峙した自身攻撃がメーゴールの意識に訴える。その攻撃がメーゴールの意識に訴える。その攻撃の威力のNDロップを奪得。離脱と対峙、ドロッピングと対峙、離脱、ドロッピング決定ロールを行うこと(この際、ドロッピングの決定に結果を判別する判定がメーゴールなど追加される)。ドロッピングが決定されない場合は「エネミーレベル×100」(999)								
インベナム	1	6	効果参照		自身	自動成功		
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								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中判定		
効果: 対象に武器攻撃を行う。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに「SL×2」する								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果: 対象が「タイミング:パッシヴ、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する。効果を発揮しなくてもスキルを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								
AM:短剣	1		パッシヴ		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								
アンビデクスタリティ	1		パッシヴ		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。ふたつの武器の「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								
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								
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								
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								
	1							
効果: _____								
ステップ:ダーク	3	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果: 回避判定に+「SL×2」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: 攻撃の命中判定に+「SL×2」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								

CL1スキル:バタフライダンス・スティールSL2・ステップ:ダークSL2
 伝承武具: 胴防具・革鎧
 継承表: スロット
 伝承表: 「体崩しの武具」
 宿命表: 真実
 特徴表: 重複「紋様」「光輝」

キャラクター名
 スティーニャ 2

プレイヤー名

所持品	
リムブースト：リフレクス	
	名馬
冒険者セット	万能薬
	万能薬
異次元バック	ハイMPポーション
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
蘇生薬	
毒消し	
万能薬	
ハイHPポーション	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	
ハイMPポーション	
ハイMPポーション	
耐毒符	
耐毒符	
転移の呪符	
理力符：火	
理力符：火	
理力符：水	
理力符：水	
理力符：地	
理力符：地	
理力符：風	
理力符：風	
理力符：光	
理力符：光	
理力符：闇	
理力符：闇	
ランチボックス	
ルネススパンパン	
ルネススパンパン	
ルネススパンパン	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
バトルステップ	3		パッシブ		自身			
効果： 《ステップ：〜》の効果を持続中に有効。攻撃の命中判定に+SL、回避判定に+SL、攻撃のダメージに+SL								
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：								
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：								
ニブルスティール	1		パッシブ		自身			
効果：《スティール》で行うドロップ品ロールに+1dする。さらに《スティール》の「効果」の「白兵攻撃のダメージロールの直後」を「武器攻撃のダメージロールの直後」に変更する								
デッドリーポイズン	1		パッシブ		自身			
効果： 自分が与える「毒」の効果強度に+SL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								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
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								
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。対象を知り合ったことし、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。ふりこまでの情報を偽装することができるか、GMと相談して決定すること。偽装情報を暴こうとする場合、難易度「CL+10」の情報収集判定に成功する必要がある								
効果：								