キャラクター名
セリ・ナナクサ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	14
サポートクラス	ファランクス	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	21
種族	ディーバ			**境遇**	放浪
出自（効果）	高貴な出自			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	27	28	8	9	9	22	6
ボーナス	9	9	2	3	3	7	2
クラス修正	2	2	1	1	0	0	0
他修正							
能力値	11	11	3	4	3	7	2

HP	192
MP	95
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	にっかり青江	至近	-2	19	0	0	0	-1	0
左手	トゥーハンドアタック			10					
頭部	ゴールドヘルムS3				-1	6			
胴部	キュイラスS2				-1	12			-1
補助	ホーリーバックラー				1	7	1		-1
装身具	追憶の音貝								
能力値			11	0	3	0	7	6	16
スキル	インサイトブレイド/アームズマスタリー：刀/ゴッドフォース		3	4					
その他	サクセション/軍竜/戦士の環			9		1			15
総計(右)			12	42	2	26	8	5	29 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	11			11	+ d

所持品	
森林冒険セット	
ベルトポーチ	ランチボックス
異次元バッグ	キャップライト
ポーションホルダー	戦士の環
┗ハイMPポーション	
┗ハイMPポーション	ハイHPポーション*5
┗ハイMPポーション	飛翔符
┗ハイMPポーション	転移の呪符
┗ハイMPポーション	万能薬*5
強心丹	
蘇生薬	軍竜

現在重量：	28		
最大重量：	39	所持金：	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
ディーバ：ヒーロー	★	-	効果参照/メイキング	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果 :ダイスロールの直前に使用する。そのダイスロールに+3Dする。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。もし、メインクラストサポートクラスが同じ場合は5点となる。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動		
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。ただし自身が行うリアクションの判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するかシーン終了時まで持続する。								
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。								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。								
ラストアクション	★	10	戦闘不能		自身	自動	シナリオ1回	
効果 :未行動、行動済みにかかわらずメインプロセスを1回行う。このスキルで発生したメインプロセスでは自身のHPを回復したり戦闘不能を回復させるスキルやアイテムは使用できない。								
カリキュレイト	★		イニシアチブ		自身	自動	シーン1回	
効果： 未行動の時に使用可能。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。)								
	1							
効果：								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動	ウォーリア、シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに[CL*10]する。								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：刀	1	-	パッシブ	-	自身		刀使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし、同時に複数の《アームズマスタリー：～》を同時に適用できない。								
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身			
効果： 「種別：刀」の武器をSL個取得する。このアイテムは自身のみ装備、使用することができる。								
	1							
効果：								
カバームーブ	2	4	カバーリング	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：カバーリングと同時に使用する。カバーリングを「射程：20m」に変更する。このスキルを使用しても自身が移動することはない。								
ゴッドハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃のダメージは＜無＞属性魔法ダメージとなる。								
トゥーハンドアタック	5	-	パッシブ	-	自身	-	刀装備	
効果： 「装備部位：片」の「種別：刀」の武器を「装備部位：両」に変更し、「攻撃力」に+[SL*2]する。								

「ウチはセリ。セリ・ナナクサや。よろしゅうな？」

ダイワでは神の血を引く一族として、そこそこ名の知れた名家のお嬢様。

本来であればダイワはおろか、領地から出る事もあり得ない身分であるが……本人の気質がそういった退屈な生活を良しとしなかった為、家宝の刀一本持ち出し、家を出た。……家族に無断で。
その為、ナナクサ家は大騒ぎである。定期的に無事を示す手紙は送っているそうだが、なんの気休めにもならないだろう。

気ままに各地を放浪している時に、世界樹の迷宮の噂を耳にする。
退屈とはかけ離れた噂に彼女が惹かれないわけはなかった。

「んふふ、しばらくは退屈せんでよさそうやねぇ。」

キャラクター名: セリ・ナナクサ

プレイヤー名:

所持品			
団子*5			

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：								
トゥルーアイ	★	4	DR後	-	自身	自動	刀装備、防御中一回	
効果 :ダメージ軽減を行う。自身がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[武器の攻撃力/2]する(スキルなどで武器の攻撃力が上昇している場合はそれだを加えたのちに/2する。)								
	1							
効果：								
クールランニング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： バーサークの「あなたが行うリアクションの判定に-1Dする」という効果を受けない。								
ストライクバック	1	4	リアクション	武器	単体	命中	シーンSL回	
効果 :対象が行った白兵攻撃に対するリアクションを装備している武器を使用した命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象に[CL*5]のHPロスを与える。なお、対象の攻撃はあなたに自動的に命中する。対象が行った攻撃の処理は通常通り行う。								
	1							
効果：								
ソニックブーム	1	4	メジャー	効果参照	単体	命中		
効果： 対象に白兵攻撃を行う。その攻撃は「射程:[SL*10]m」となり、エンゲージしていない対象にも行うことができる。								
スタイル：シンエイ	1	6	ストライクバック	-	自身	自動	刀使用、シナリオSL回	
効果 :ストライクバックと同時に使用。ストライクばっ気によるリアクションに勝利した場合、あなたへの攻撃は失敗となる。ただし、他の《スタイル：~》を取得できなくなる。								
	1							
効果：								
インサイトブレイド	★	-	パッシブ	-	自身	-	刀使用	
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に+3する。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動		
効果： ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
ソウルバスター	★	-	効果参照		単体	自動	シナリオ1回	
効果 :あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ攻撃を行った対象にHPロスを与える。(最大、あなたの【HP】)。)								
モアタフネス	3		パッシブ					
効果： 【最大HP】に+[SL*5]する。								
	1							
効果：								
エナジーフロウ	2	-	DR前		自身	自動		
効果 :武器攻撃のダメージロールの直前に使用。ダメージ増加を行う。[SL*5]点以下の任意の【MP】を消費する。消費した【MP】1点につき、その攻撃のダメージに+1する。メインプロセス終了時まで継続。								
インデュア	★	5	効果参照		自身	自動	防御中1回	
効果： あなたがバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する								
	1							
効果：								
セルフヒーリング	★	-	マイナー		自身	自動	シナリオ1回	
効果： HP回復を行う。【HP】を[CL*10]点回復する。								
	1							
効果：								
シンクロナイズ	★	4	セットアップ	20m	単体	自動	ギルド所属	
効果 :対象がギルドメンバーのときに使用可能。対象とあなたの行動値を、対象かあなたの【行動値】の高い値に変更する。対象はこのスキルの効果を拒否できる。								
リリーブ	★	7	効果参照	20m	単体	自動	ギルド所属、ラウンド1回	
効果 :対象がギルドメンバーのときに使用可能。対象がバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								

キャラクター名
セリ・ナナクサ

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：								
コンパニオン	★		アイテム		自身			
効果：　バートル専用の「種別：乗物」のアイテムを１個取得する。このアイテムはあなたのみ騎乗状態となることができる。								
ロデオ	★		パッシブ		自身			
効果：騎乗状態で[スリップ]を受けても、騎乗状態が解除されない。また、[スリップ]を受けていても騎乗状態になることができる。ただし、このスキルを取得しても[スリップ]は受けるし、[スリップ]のダメージも受ける。								
	1							
効果：								
ゴッドフォース	★		パッシブ					
効果：　CL5以上で取得可能。取得する際に武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃から一つ選択し、選択した攻撃のダメージに+4								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする。								
キャッチアウト	1	5	効果参照	視界	単体	自動	シナリオSL回	
効果：対象が[タイミング：メジャーアクション]で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。あなたは以後、対象が行うそのスキルに対するリアクションの判定に＋２ｄ。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する。								
フェザー	★	6	効果参照	-	自身	魔術	シーン１回	
効果：落下によるダメージロールの直後に使用。たっかによって受けるダメージを0に変更する。「落とし穴」や「穴」に落ちた、騎乗状態や同乗状態で[スリップ]を受けた時のダメージにも使用できる。								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　取得する際に能力基本値から一つ選択せよ。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								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　【最大HP】に+CLする。《インテンション》と同時に取得できない。								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：　「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具から一つ選択。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。								
パラディオンⅠ	★		効果参照		自身	自動	ウォーリア	
効果：　あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用。ダメージ軽減を行う。フェイト1点消費								
フォースブースト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動	効果参照	
効果：あなたが受けるダメージに-CLする。また、カバーを制限なく行うことができる。そのカバーの対象を「対象：場面(選択)」、射程を「射程：視界」に変更する。あなたがカバーによって受けるダメージは一人分のダメージでよい。さらにそのカバーで行動済みにならない。《カバーリング》ではない点に注意。								
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：　取得する際に能力基本値から一つ選択せよ。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								
キャンセルマジック	★		セットアップ		自身	魔術	4	
効果：難易度10の魔術判定を行う。成功した場合、自身が受けている「分類：魔術」のスキルの効果を解除する。どのスキルの効果を解除するかは自身で決定する。								
パラディオンⅡ	★		効果参照		自身	自動	ウォーリア	
効果：CL4以上、パラディオンⅠで取得可能。カバーリングと同時に使用する。フェイトを1点消費。1回のメジャーアクションで複数回の攻撃や、カバーを行うことができないスキルが使用されていてもカバーリングを使用することができる。								
アイテムマスタリー	★		パッシブ		自身			
効果：【HP】や【MP】を消費することで効果を発揮するアイテムを使用するとき、そこで消費する【HP】や【MP】に-2(最低1)。消費した【HP】や【MP】の値によって効果が変化する場合は、このスキルの効果を除いた【HP】や【MP】を消費したとみなして効果を求めること。								
オウルアイド	★		パッシブ		自身			
効果：　[暗闇]による判定へのペナルティが-1Dではなく達成値に-2となる。								
効果：								
効果：								