キャラクター名
モニカ・シルフィン

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	15
サポートクラス	サイバーオーガン	**Lv.1:**	ドルイド	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	フェイ：フェアリー			**境遇**	親友
出自（効果）	隠れ里			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	5	30	9	30	8	8
ボーナス	7	1	10	3	10	2	2
クラス修正	1	1	3	0	3	0	0
他修正					3		−1
能力値	8	2	13	3	16	2	1

HP	145
MP	110
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	ダガー	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	身かわしの服				1	4			
補助	ホーリーバックラー				1	7	1		-1
装身具	長い棒								
能力値			2	0	13	0	2	29	13
スキル				2	2	2	1	4	4
その他			1		2			1	
総計(右)			3	6	20	14	4	34	16
総計(左)			3	2					
総計(両)									m
ダイス数			2 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	16	6		22	+ 3 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	16	6	1	23	+ 3 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					+ d
呪歌判定	2			2	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バック	結界紋×5
	転送石
小道具入れ	冒険者セット
∟漆黒の星	望遠鏡
∟結界紋×3	毒消し
	キャップライト
ポーションホルダー	ツルハシ
∟ハイMPポーション×5	
	タイアードセイヴァーラックサークレット
ハイMPポーション×15	
万能薬	

現在重量： 40		
最大重量： 56	所持金： 7695	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
フェイ：フェアリー	★	3	判定の直後	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：対象が行うリアクションの判定の直後に使用する。その判定の達成値に−3する。またキャラクター作成時に飛行能力を取得する。								
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]								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果：回避判定に＋1D								
タウント	3	4	セットアップ	10 m	単体	感知		
効果：対象の[精神]と対決を行う。この対決の判定の達成値に＋SL×2する。この対決に勝利した場合、対象に[逆上]を与える。								
インタラプト	1		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。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので通常通りコストを消費する。								
ドッジムーブ	5	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する。その回避判定の達成値に＋SL＋2する。								
	1							
効果：								
インテュイション	1		パッシブ		自身			
効果：敏捷判定に＋1Dする。								
クイックムーブ	2		パッシブ		自身			
効果：[行動値]と[移動力]に＋SL×2する。								
ディテクト	1	8	判定の直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果：回避判定の直前に使用する。その回避判定で1個でも６の目が出た場合、その回避判定はクリティカルとなる。								
	1							
効果：								
ドルイドマスター	5		パッシブ		自身			
効果：[感知]判定の達成値に＋SL＋1する。								
ハンターアーツ	1		パッシブ		自身			
効果：「装備部位：片」の武器をひとつ装備し、ほかに武器も盾も装備していないときに有効。攻撃のダメージと[物理防御力]に＋SL×2,[魔法防御力]に＋SLする。								
ムービングセット	1	3	ムーブ		自身	自動成功	シーン1回	
効果：戦闘移動を行う。その移動の終了後、「タイミング：ムーブアクション」のスキルを一つ使用する。								
ミラージュステップ	1	4	ムーブ		自身	自動成功		
効果：命中判定と回避判定の達成値に＋SL＋1する。								

伝承防具

継承11ラック　重量＋2幸運＋1
伝承25急性武具　ダメージロールの直後、装備者が受ける予定のHPダメージにーCL×5する。1シナリオに1回使用可能
宿命43伝説　いつか伝説になる。あなたの伝説か武具の伝説かしらんけど
呪詛26疲労増幅　装備者が使用するスキルのコストに＋2する。
タイアードセイヴァーラックサークレット　重量4　防御力CL＋1　幸運＋1

次チューシ　フードアロマ　フードトラップ

ヒール、クイックヒール、レイズ、インヴォーグ

キャラクター名

モニカ・シルフィン

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
スレイトドッジ	1	5	リアクション		自身	回避判定	シナリオ3回	
効果：ドルイドマスター5で取得可能。回避判定でリアクションが可能な攻撃の対象となったときに使用する。回避判定を行う。この回避判定に使用する能力値を感知に変更する。								
リフレクターショット	1	6	スレイトドッジ		自身	自動成功		
効果：ハンターアーツ1で取得可能。ハンターアーツの効果中に使用可能。スレイトドッジと同時に使用する。回避判定に勝利した場合、攻撃を行ったキャラクター自身にその攻撃が命中する。攻撃を行ったキャラクターはダメージロールステップを行い、そのダメージを適用する。								
	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。								
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。対象はこのスキルの効果を拒否できる。								
	1							
効果：								
ソウルフード	1		メジャー	至近	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキル一つの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである。								
フードアロマ	1	5	メジャー	20m	場面（選択）	魔術判定	シナリオSL回	
効果：対象があなたのいるエンゲージへ移動可能なときに有効。対象をあなたのいるエンゲージへ移動させる。この時、エンゲージから離脱させることもでき、封鎖の影響も受けない。								
フードトラップ	1	7	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：フードアロマ1で取得可能。対象が「対象：範囲、範囲（～～体）、範囲（選択）」のスキルを使用した時に使用可能。そのスキルを「対象：単体※」に変更する。対象は改めて、使用したスキルの対象を選択すること。								
	1							
効果：								
サイバーアイ	1		パッシブ		自身			
効果：　感知に＋1する。また暗闇のペナルティを受けない。明度のルールを採用している場合、明度2以下のペナルティを受けない。								
リブート	1		戦闘不能		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：フェイトを1点消費。あなたが戦闘不能になった直後に使用する。戦闘不能を回復し、HPを1点まで回復する。あなたが未行動だった場合、行動済みにならない。								
ハードワイヤード	1		パッシブ		自身			
効果：取得した際に幸運以外の能力値を一つ選択する。選択した能力に＋2し、幸運に－1する。								
	1							
効果：								
ゲインプロミネンス	1	4	セットアップ	20m	単体	自動成功		
効果：隠密状態ではないときに使用可能。対象が行うリアクションの判定に-1Dする。この効果はラウンド終了時まで持続する。わざと目立って敵の注意を引きつけ、仲間が動きやすい状況を作るスキル。								
ミスディレクション	1	12	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：隠密状態ではないときに使用可能。対象が対象：単体のスキルを使用した時に使用する。対象が使用したスキルの対象をあなたに変更する。ただし、あなたがそのスキルの対象にできなくてはならない。								
	1							
効果：								
飛行能力	1		パッシブ		自身			
効果：飛行状態となる。シーンに登場する際、このスキルの効果を適用するか、適用しないかを選択すること。このスキルの効果の適用と解除はマイナーアクションで行う。								
	1							
効果：								
シックスセンス	1		パッシブ		自身			
効果：奇襲攻撃を受けたとき、判定に-1Dされることなくリアクションを行える。								
ファインドトラップ	1		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もトラップが作動しなくなる。								

キャラクター名
モニカ・シルフィン

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
フライトマニューバー	1		パッシブ		自身		飛行	
効果： 回避判定の達成値に＋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：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								
キャッチアウト	3	5	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：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する。この効果はシーン終了まで持続する。								
フェイス：ブリガンティア	1		パッシブ		自身			
効果： リアクションの達成値に＋1する。								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果： 携帯品の重量制限が筋力基本値×2になる								
エリアサーチ	1		パッシブ		自身			
効果： 警戒行動を行うことができる。さらに聞き耳の判定に失敗しても相手に気づかれなくなる。								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果： 危険感知の判定に＋1Dする。								
スーパーセンス	1		パッシブ		自身			
効果： 警戒行動、聞き耳の判定の達成値に＋1する。								
クローズオフ	1		パッシブ		自身			
効果： 封鎖からの離脱に対するリアクションの判定に＋1D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：								