□ プレイヤー名 □ プレイヤー名													スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
スカーレット													プロビデンス	*	-	パッシヴ	-	-	-		
													効果:			1	成時にフ	ェイト+1		1	
メインクラス ウォーリア Lv.1:						L			3 عاد)			バッシュ	3	4	メジャー	武器	単体	命中			
		_								女		効果:			武器		ージ+[SLo	d]	'		
サポート	クラス	L-	ヒーラー			ヒーラー			性別	性別			カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	b	
称号ク	ラス					,			年齢		15		効果:			•	カバー行動	動する。		1	
													ボルテクスアタック	1	_	武器攻撃	_	自身	自動成功	b	
種類	矢	t	ヒュー!	ノン					境遇				効果:	•		攻撃を単	体※に変す	巨、ダメージ	+10CL	•	
出自	'							目標		探索		スペシャルポーション	1	_	アイテム	-	-	自身			
(効果)												効果:	•		ポテンシ	ノャルポー	ションを1	個取得			
	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運						スペシャルエッグ	1	_	アイテム	_	-	自身		
基本値	14	11	8	11	8	9	9				1		効果:	•		ルネス	スエッグを	2SL個取得	! 。		
ボーナス	4	3	2	3	2	3	3	HF	P	50			ウェポンガード	1	4	DR直後	-	_	自身	両装備	
クラス修正	1	2	2 1 1			1	0	м	MP 41					防御	11回/被ダ	メ-[武器の攻撃	÷2]。武器	器攻撃が増	加中なら、	その分も	足す。
他修正								ļ	<u> </u>				スペシャルドリンク	1	_	アイテム	-	_	自身		
能力値	5	5	3	4	2	4	3	フェ	イト	6			効果:			ルネス	ドリンク	を2SL個取	.得。	-1	
	4	+#	_		射程		THBD		# Pr	rata D±	· /-=1	TO TL	アロマフラッド	1	_	メジャー	シーン	場面選択	知力	1/シナリオ	
+	装備品						攻撃	回避	_	魔防	行動 -2	移動	効果:		ポーシ	ョンアイテムを					
右手	ツバイハンダー			至近	-1	10	0	0	U	-2	U	メディカルマスタリー	1	_	パッシブ	_	自身	_			
左手 頭部		ハット				+			1				効果:			۲-	ラースキル	・ レ判定+SLo	d _o		
期部 胴部					 	+			3				シックスセンス	1	_	パッシブ	_	自身	-		
補助	マント			+	+			1				効果:	-	奇襲を	受けた時:判定	マイナスを	受けずに	リアクショ	コンできる		
		٧.	マント			+			'				エンラージリミット	1		パッシブ		自分			
装身具	4	 七力値	+/=			5	0	3	0	4	5	10	効果:	-		筋力基本値の	の2倍、携	帯できる。	ようになる		
7 + 11	Ħ	とソルロ	<u> </u>				- 0		+ 0	4		10									
スキル その他													効果:								
2 0718	計(右)	<u></u> ∔/≠\			4	10															
		訂(石) 計(左)	<u> </u>			+ 4	10	3	5	4	3	10	効果:								
		:in(左) 注計(両)	· '					٦ ا]	4	5										
	176		ɪ(ཁ།) ダイス数			2 0	d 2 d 2		d			n	効果:								
		91,	ヘ女X				1 2 0	u Z	z u				初期案								
	能力值	スキル	ノその他	合計	ダイス数				所持品	7			PC2 気弱だけどいざとなったらなん 間を見られたことは無い。	かなる	戦士。年齢	15歳想定。どうに	も頑張りき	れないけど、	、土壇場とフ	かではどうに	かできてしまうこともある。が、その瞬
トラップ探知	2			2	+ 2 d	ポテン	′シャル	ポーシ	ョン												
トラップ解除	5	5 +			+ 2 d	ルネス	スエック	ブ固ゆて	<u>~</u> @2				何をするのも何故か人並み以下だと、 られ、付いたアダ名は[デス・スカー				身近に迫る	時ほど、1人	だけ無事に	帰れてしまっ	っていた。そうしているうちに難癖を付け
危険感知	2				+ 2 d								こんな自分のままではいけないと、思	けうも自	分の力では	足りないと諦めが			尊を耳にする	。それを手に	こ入れることが出来れば、今までの弱い
エネミー識別	4			4	+ 2 d								自分に決着をつけられるかもしれない	1。そつ	信じて、玉	妹探察の旅へ挑む	CEICUIE.	…(仮系)			
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d								本案 スカーレットは冒険者を頑張る少女。								
魔術判定	魔術判定			+			i L						一人前の冒険者を目指し努力を重ねていくものの、中々に頑張り切れずに上手くいかない。								
呪歌判定			+			d							その上、自分がPTとして組んだ相手は必ず"怪我"をし、自分だけが無事に戻れるという状況に必ず陥ってしまい 付いたあだ名はデス・スカーレット。								
錬金術判定		+			+ d								しかしその真実は土壇場になればなるほど真価を発揮できるというある種の才能だった。 しかし本人はその才能に気が付くこともなく								
<u></u>													更には不名誉なあだ名で呼ばれ、誰ともPTを組んでもらえず途方に暮れていたスカーレットはある日								
													神秘の宝珠の噂を耳にする。 この宝珠があれば今の自分が変われる	5かキ.・	・と信じて!	宝珠探索への旅に	出る事に・				
現在重量:	3														0 C.			Ŭ			
最大重量:	最大重量: 28 所持金: 550							預金・信	昔金:												