

キャラクター名	プレイヤー名				
カルラ					

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	16
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ミリタント	性別	女
称号クラス				年齢	15
種族	ドラゴネット			境遇	傷病
出自 (効果)	長寿			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	26	21	29	9	6	10	9
ボーナス	8	7	9	3	2	3	3
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正			1		0		
能力値	9	8	12	3	2	4	4

HP	177
MP	90
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	深渊の咆哮S1[水]	至近	-1	18	0	0	0	-1	0
左手	ダンシングナイフS1[敏捷]	至近	0	2	0	0	0	0	0
頭部	蝶の帽子S1[回避]				2	1			
胴部	踊り子の衣装S3[回避、敏捷、踊り子]				2	1			
補助	バトルパッラー				1	7			-1
装身具	神遺劍の鞘								
能力値			8	0	12	0	4	14	14
スキル	カルラ、ドロス、アーマズマスター、ウェポンタクティカル		2	0	6				
その他	蝶の帽子、バトルパッラー、陸マグロ		2		2				20
総計(右)			11	18					
総計(左)			12	2					
総計(両)									m
ダイス数			2 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	2		2	+ 2 d
トラップ解除	8		8	+ 2 d
危険感知	2		2	+ 2 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	4		4	+ d
鍊金術判定				+ d

所持品	
森林冒險者セット	團子
ベルトポーチ	團子
異次元パック	團子
ポーションホルダー	團子
MPポーション	ハイHPポーション
MPポーション	キャップライト
MPポーション	ハイHPポーション
MPポーション	万能薬
MPポーション	毒消し
ランチボックス	毒消し
團子	毒消し

現在重量： 19

最大重量： 38

所持金： 0

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
ドラゴネット：アンスロック	★	-	判定直前	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：								対象が行う判定の直前に使用する。その判定に+ 1 d する。
	1						-	
効果：								
パリー	★	4	マイナー		自身			
効果：回避判定に+ 1 d する。ただし、あなたがメジャーアクションで行う判定に- 1 d 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、シーン終了まで持続する。								
セイブアタック	★	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：対象に武器攻撃を行う。その攻撃が対象に命中した場合、対象にエンゲージしているあなた以外のキャラクターを離脱させることができる。この時、封鎖の影響は受けない。離脱するキャラクターは、この効果を拒否できる。								
ウェポンタクティカル	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：ラウンド進行の開始時に「SL × 3 + 2」点のTPを取得する。ラウンド進行の終了時、あなたが得たTPはすべて失われる。								
アームズマスター：長剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	長剣使用	
効果：選択した武器を使用した命中判定に+ 1 d する。								
ボルテクスマスター	★	-	効果参照	-	自身	自動	オーリ、カリオ	
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。								
ウェポンルーラー	1		パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器を使用した命中判定の達成値に+ 「SL + 1」 する。								
ドッジエッジ	★	-	判定直後	-	自身	自動	短剣装備	
効果：回避判定の直後に使用する。5点以下の任意のTPを消費（最低1）。その判定の達成値に+ 「消費したTP × 2」 する。								
リバースライフ	★	-	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：TPが1点以上なければ使用できない。TPをすべて消費する。あなたの戦闘不能を回復し、HPを「消費したTP」点にする。なお、あなたは行動済みとなる。								
ドッジムーブ	5	2	効果参照		自身	自動	盾非装備	
効果：回避判定と同時に使用する。その回避の達成値に+ [SL + 2] する。								
ドラゴンスカイ	★		パッシブ				飛行	
効果：回避判定の達成値に+ 3								
ルックアウト	3		パッシブ		自身	自動	アーリア	
効果：リアクションと危機感知の判定に[SL + 1] する。								
<逃走>	★	-	セットアップ	場面	ギルドメンバー	効果参照	行動を許可した範囲	
効果：敵対しているキャラクターの最も高い行動値のエネミーと行動値対決を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。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。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果：回避判定に+ 1 d する。								

カルラは生まれつき強大なエネルギーを秘めており、生まれてすぐそのエネルギー故に命を落としかけた。左目周りの黒い痕はその時のモノだ。家族の看護の末、現在は動き回れるほどに回復したが、完治はしていない。現在もエネルギーを扱いきれず、時折体が燃えるように痛むのだ。しかも今はまだ折衷の程度で安定しているが、将来は分からぬ。このままよくなるのか、悪くなるのか。最悪命を落とすことになるかもしれない。一族の祖母が未来を見た結果には、世界樹に回復の力があるらしい。

世界樹に体を直すアイテムがあるのか、あるいは道中でエネルギーの扱いを完全なものとできるのか。見えた未来は断片的で定かではない。ともかく、今の体は不便で仕方がない。痛みを感じないで済む方法があることを信じ、カルラは世界樹を目指したのだった。

本人の性格は穏やか。何もないれば太陽に当たってぼーっとしている。とはいって、戦闘が嫌いというわけではない。家族以外と接した経験が少ないため喋り慣れてないが、会話自体は好き。「私、変？」

なお、幼馴染はめちゃくちゃ喋るが、カルラが無口なのはなぜか？ リンリンの喋りが会話の参考になるわけもなく…

リンリンは物心ついたころからの親友である。日々辛辣なことをいうときもあるが、リンリンに負けず劣らず感情は大きかつたりする。

自身に秘められたエネルギーが、魔を呼ぶ空鞘の呪いと加護のエネルギーだったことが判明。原因は不明だが、生まれた時、あるいは母親の胎内にいた時にエネルギーが移ったのだと推測される。

ギルドマンションでHP+20

初期スキル ウェポンルーラー、パッシブ、アームズマスター：長剣。ウェポンタクティカル2
リビルド アームズマスター：長剣 セイブアタック パリー ウェポンタクティカル2

キャラクター名

— プレイヤー名

■キャラクター名――

カルラ

— プレイヤー名 —