

キャラクター名

カルラ

プレイヤー名

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	HP	177
ボーナス	8	7	9	3	2	3	3	MP	90
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1	フェイト	5
他修正			1		0				
能力値	9	8	12	3	2	4	4		

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	深淵の咆哮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	バトルバックラー				1	7			-1
装身具	神遺剣の鞘								
	能力値		8	0	12	0	4	14	14
スキル	ウェポンルーラー、ドラゴンスカイ、フライトメニューバ、ホースマンシップ、ブリガントア		2	0	6				
その他	蝶の帽子、バトルバックラー、陸マグロ		2		2				20
	総計(右)		11	18					
	総計(左)		12	2	25	9	4	13	33
	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
錬金術判定					+ d

現在重量：	19		
最大重量：	38	所持金：	0
		預金・借金：	

	所持品
森林冒険者セット	団子
ベルトポーチ	団子
異次元パック	団子
ポーションホルダー	
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
団子	毒消し

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一人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
アームズマスタリー：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。
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ回	
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。
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	アーシアン	
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	シナリオ回	
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。しかも今はまだ時折痛み程度で安定しているが、将来は分からない。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。何もなければ太陽に当たってボーっとしている。とはいえ、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、幼馴染はめっちゃくちゃ喋るが、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ところからの親友である。時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ったりする。

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、パッシェ、アームズマスタリー：長剣。ウェポンタクティカル2
リビルド アームズマスタリー長剣 セイブアタック パリー ウェポンタクティカル2

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フェイント	★	4	マイナー		自身	自動		
効果：	あなたが行う武器攻撃の対象が行うリ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。							
インボーク	★	6	メジャー	20M	単体	魔術		
効果：	対象が行う回避判定に＋1 d する。この効果はシーン終了まで持続する。							
ファミリア	★		効果参照					
効果：								
ファミリアアラス	★	-	パッシブ	-		-	-	
効果：								
スタイル：アクア	4	6	セットアップ		自身	自動		
効果：	リアクションの判定の達成地に＋SL する。この効果はシーン終了まで持続する。ただし、ほかのスタイル～が取得できなくなる。							
バトルステップ	3		パッシブ		自身			
効果：	ステップ：○○の効果が続中に有効。攻撃の命中判定、回避判定、攻撃のダメージに＋SL。							
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ		自身	自動		
効果：	回避判定の達成値に＋[SL×2] する							
アボイドダンス	5	4	効果参照		自身	自動		
効果：	回避判定と同時に使用する。回避判定の達成値に＋SL する。その回避判定が成功した時、5M 以内の移動、あるいはエンゲージからの離脱を行うことができる。ただし、あなたのいるエンゲージが敵から封鎖されている場合、離脱はできない。							
ダンシングヒーロー	★		判定の直前		自身	自動	シーン1回	
効果：	判定の直前に使用する。その判定に＋1 d する。							
マタドール	2	4	判定の直前		自身	自動		
効果：	回避判定の直前に使用する。その回避判定の達成値に[SL＋1] する。							
エフェクトスキップ	★	10	判定の直前		自身	自動		
効果：	判定の直前に使用する。その判定で降るダイスの数が、スキルなどの効果（パワー、ギルドサポートを除く）によって減少していても、その効果を受けずに判定できる。							
エンカレッジ	★	6	イニシア	20M	単体	自動	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）。							
トランプ	★		判定の直前		自身	自動成功	シナリオ回	
効果：	情報収集の判定の直前に使用する。その判定に＋2 d する。GM は使用できないとしてもよい。その場合使用回数には数えない							
ホースマンシップ	★		パッシブ		自身		騎乗	
効果：	回避判定の達成値に＋1 する。							
スピードアタッカーⅠ	★		セットアップ		自身	自動成功	ウォーリア	
効果：	行動値増加を行う。フェイト1点消費。行動値に＋5、移動力に＋5 する。この効果はラウンド終了まで持続する。							
スピードアタッカーⅡ	★		フリー		自身	自動成功	ウォーリア	
効果：	CL4以上、<<スピードアタッカーⅠ>>取得で取得可能。フェイトを1点消費。あなたのいるエンゲージを封鎖する。また、回避判定に＋1 d する。この効果はあなたのいるエンゲージに敵キャラクターが存在している間、持続する。							
アースノウリッジ	★		パッシブ		自身			
効果：	あなたは「使用条件：アーシアン」のスキルを取得できる。ただし、取得時にメインがサポートが対応するクラスでなければならぬ							
クローズオフ	★		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＋1 d							
フォースブースト	★		イニシア		自身		効果参照	
効果：	・敵のCL5以上のクラスロールを1回で奪取可能。PCの行動しているクラスロールに1回だけ追加した状態が適用される。このスキルはあらゆる効果で無効化することができない。一度使用した場合は、再度使用するためには3回の経過が必要。効果はすべてランダム発動（「イベントカード」 「行動値」 に＋CL4 する。また、あなたが距離攻撃を中止させた場合に「効果がダメージ定数に＋5 する」効果を生じる。この効果は累積する。ランダム発動。							
ベアアップ	★		パッシブ					
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＋1 d							
ソニックラン	★	2	メジャー			魔術		
効果：	移動力に＋1 する。この効果はシナリオ終了まで持続する。							
フライトマニューバ	★		パッシブ				飛行	
効果：	回避判定の達成値に＋1							

[illegible][illegible]