キャラクター名
エナ・サタケ

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**		**レベル**	19
サポートクラス	シーフ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	?
種族	ディーヴァ			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	救済			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	30	33	9	30	12	9
ボーナス	4	10	11	3	10	4	3
クラス修正	0	2	3	0	3	0	0
他修正					2		
能力値	4	12	14	3	15	4	3

HP	165
MP	163
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	レザーカード	至近	±0	+22	±0	±0	±0	±0	±0
左手	右手と同じものを装備(アンビデクスタリティ(計算済み))								
頭部	飛燕の帽子		±0	±0	+2	+2	-2	±0	±0
胴部	ミラージュクローク		±0	±0	±0	+8	±0	±0	±0
補助									
装身具									
能力値			12	0	14	0	4	29	9
スキル			5	24	15			10	10
その他									
総計(右)			17	46	31	10	2	39	19 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			4 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	15	+1		16	+ 2 d
トラップ解除	12	+1		13	+ 3 d
危険感知	15	+1		16	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ブラッドダガー	
ブラッドダガー	
ブラッドダガー	
シースベルト	

現在重量： 0		
最大重量： 26	所持金： 3000	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
ディーヴァ：ヒーロー	★	-	ダイスロール直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダイスロールに+3D　メイキング時、フェイト上限-1								
ワイドアタック	5	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]　クリ：DR増加								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： コストを消費しない≪ワイドアタック≫で2回の白兵攻撃を行う。別の対象を選んでも同じ対象に攻撃してもよい								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージに+[(SL)D]								
ワイドストーム	3	3	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 「タイミング：メジャー」「判定：命中」の武器攻撃を行うシーフ系のスキルと同時に使用。武器攻撃のダメージに+[(SL)D]								
アフターイメージ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： シーン終了まで武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1D								
ジャグリングアタック	3	10	マイナー	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果 :携帯品の装備可能な「種別：短剣」のアイテムをSL個以下選択する。メインプロセス終了まで白兵攻撃のダメージに+[選択した武器の「攻撃力」の合計]する								
ブレイクスラッシュ	3	10	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： メインプロセス終了まで武器攻撃のダメージに+[SL×3]、さらにこのダメージはスキルやアイテムで軽減できない								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象が「タイミング：パッシヴ、アイテム」以外のスキルの使用宣言時に使用。そのスキルは効果を使用できず、即座に終了する。対象はコストを通常通り消費する。								
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。達成値に+[SL+2]								
ジャストディフェンス	3	-	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 回避判定の直後に使用。達成値に+2								
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1D								
スペシャライズ：短剣	5	-	パッシヴ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 武器を使用した命中判定の達成値、ダメージに+SL								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシヴ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+1D								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	短剣、鞭装備	
効果 :左右の手に短剣又は鞭を装備時に有効。二つの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部位：双」の武器として扱う。二つの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが同時に宣言するものは使えない								

名前の元ネタは東風谷早苗(半神半人だったので

Mov:アフターイメージ(MP12)
Min:ジャグリングアタック(MP10、シーン1回)、ブレイクスラッシュ(MP10)
Maj:ゲイルスラッシュ(MP15、シーン3回)、ワイドアタック(MP4)
etc:ワイドストーム(ゲイルスラッシュ、ワイドアタック時　MP3)、ピアシングストライク(DR時
MP5)、インタラプト(パッシヴ、アイテム以外のスキル使用時、シナリオ1回)、ドッジムーブ(回避判定直前
MP2)、ジャストディフェンス(回避判定直後、シーン3回)、フェンサーI(武器攻撃　フェイト1点)、フェンサーII(リアクション時　フェイト1点)

基本行動(武器攻撃の宣言のみ
行動値：39
命中判定：17+4D(+1D:アフターイメージ)
ダメージ：46+2D(+36:ジャグリングアタック)(+9:ブレイクスラッシュ)(+10:ワイドアタック)(+3D:ワイドストーム)(+3D:ピアシングストライク)(+nD:フェンサーI)
回避：31+3D(+7:ドッジムーブ)(+2:ジャストディフェンス)(+1D:アフターイメージ)(+1D:ミラージュクローク)(+2D:フェンサーII)
物理防御：10
魔法防御：2
特殊:インタラプト

飛燕の帽子：パッシヴ　【感知】+2
ミラージュクローク：回避判定直前　MP7点消費して回避判定+1D
ブラッドダガー：種別：短剣　Lv15　重量7　命中修正-1　攻撃力+12　行動修正±0　装備部位：片　射程：至近

キャラクター名
エナ・サタケ

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
ウェポンフォーカス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+5								
クイックムーブ	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 【行動値】と【移動力】に+[SL×2]								
ダガーアーツ	5	-	パッシヴ	-	自身	-	短剣、双装備	
効果： 回避判定達成値に+[SL+2]								
ツインフェンサー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	短剣、双使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+1D								
ラピッドハント	1	-	パッシヴ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+【敏捷】する								
ドッジマスター	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 防具非装備時か防具の回避修正が0以上で有効。回避判定達成値に+[SL+1]、防具非装備なら【移動力】+5								
スーパードッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 防具非装備時か防具の回避修正が0以上で有効。回避判定達成値に+[SL×2]								
シックスセンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 被奇襲攻撃時、判定に-1Dされずに動ける								
フェンサーI	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃と同時に使用。フェイト1点消費して攻撃のダメージに+[(その攻撃の対象の数)D]								
フェンサーII	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功		
効果： フェイト1点消費してリアクション判定に+2D								
フェンサーIII	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージロールのダイスを増やす際、フェイト1点消費するごとにダイス+2D								
エンラージリミット	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる								
イクイップリミット	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 装備アイテム重量制限+5								
トレーニング：筋力	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
トレーニング：器用	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
トレーニング：幸運	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3								
アンチトラップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： トラップ探知、トラップ解除、危険感知の達成値に+1。さらにあなたが作動させたトラップの場合、要求する判定達成値に+2								
インテンション	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 最大MPに+CLする								
サーチリスク	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 危険感知の判定に+1D								

キャラクター名
エナ・サタケ

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
リムーブトラップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	トラップ解除判定に+1D							
ミュトスノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	神話や伝説に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1D							
ゴッドノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	神や神具に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1D							
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	判定が終わった後(振り直しなどが終わった後)で使用。フェイト1点消費して判定達成値に+1D							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								