

S☆Eライターシート

PC名

PL名

外見設定

リージョン/パーソナリティなど

【能力値】・〈技能〉

【**勇気**】 2

〈白兵〉●○○

〈回避〉●●●

〈隠密〉●○○

〈運動〉●○○

【**技巧**】 5

〈射撃〉●●○

〈盗技〉●●●

〈製作〉●○○

〈制御〉●○○

【**精神**】 1

〈魔法〉●○○

〈意思〉●●●

〈知覚〉●○○

〈知識〉●○○

【**社会**】 3

〈情報〉●○○

〈交渉〉●○○

〈目星〉●○○

〈幸運〉●○○

【副能力値】

HP基本値
(【勇気】+【精神】)×3+20

29

最大HP
HP基本値+修正

32

行動値
【勇気】×2+【技巧】+修正

11

フラグ最大数
【社会】÷2(切上げ)+5+修正

8

制御限界
【技巧】×2+【精神】+5+修正

16

制御値合計
12

常備化ポイント
(【社会】+【精神】)×2+5+修正

13

財産点
(【技巧】+【社会】)÷3+修正

2

[レイス]・[カテゴリ]

レイス **フェアリーテイル**

副能力値修正 **フラグ上限+1**

カテゴリ **シンドバッド**

†ドラマツルギー+ **自由への航路**

カテゴリ **ピーターパン**

†ドラマツルギー+ **幻想の残滓**

フェイス: 財宝 効果: 行動値+1

パーマネントされたフラグ

フラグ対象

関係	備考
----	----

フラグ対象

関係	備考
----	----

フラグ対象

関係	備考
----	----

《スクリプト》

スクリプト名	種別	LV	タイミング	対象	判定	回数	コスト	効果
スリルドッジ	自動	-	A	自身	-	-	-	〈回避〉にCB1
リバティフェザー	自動	-	Q	-	-	シナリオ1回	3	判定と同時に使用。任意の技能で判定できる。
スプリットアクト	-	1	S	-	-	ラウンド1回	6	そのメインプロセスでの攻撃対象を2体に変更する。
パワーシンク	-	-	Q	※単体	自動成功	シナリオ1回	9	使用されたスクリプト1つの効果を打ち消す。
妖精の手	-	1	Q	効果参照	-	ステージ1回	5	対決の直後。アクション側とリアクション側のカードを1枚交換して
								結果を算出。
大活劇	-	-	M	エリア	W	-	5	武器攻撃を。対象がモブならば、ダメージに拘わらず撃破。
フィッシングショット	-	-	M	W	〈盗技〉	-	5	射撃攻撃を行う。命中すると対象の手札をランダムに1枚奪う。

【アイテム】

装備中のアイテム	種別	命中	攻撃／回復	ガード	リアクション	行動	耐久	制御	備考
ミルバレット	射撃◎	-2	10+2c	-	-	-1	-	9	この武器の対象は※エリア。
馬車馬	騎乗◎					+2	+3	3	

その他の所持アイテム

その他の設定等

消費経験点／