キャラクター名
シア

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	20(見た目)
種族	ヴァーナ			**境遇**	傷病
出自（効果）	狩人			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	21	24	6	21	6	8
ボーナス	3	7	8	2	7	2	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	8	10	2	8	3	3

HP	80
MP	69
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	デスニードル	至近	-1	10	0	0	0	-1	0
左手	デスニードル	至近	-1	10	0	0	0	-1	0
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部									
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			8	0	10	0	3	18	8
スキル	オーバーパス							1	5
その他									
総計(右)			7	10	12	3	3	21	13 m
総計(左)			7	10					
総計(両)			6	20					
ダイス数			3d	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	8			8	+ 3 d
トラップ解除	8			8	+ 3 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
理力符【火】	
理力符【水】	
理力符【光】	
理力符【闇】	
ハイMPポーション×３	
ベルトポーチ	
バックパック	
火打ち石	
ロープ	
野営道具	
万能薬×3	

現在重量： 14		
最大重量： 16	所持金： 498	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**
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
ワイドアタック	1	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]								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーフ/シナリオ1回	
効果： 対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言したときに使用。そのスキルを無効化、使用済にする。								
アンビデクスタリティ	★		パッシブ		自身			
効果：「右/左手」にそれぞれ短剣・鞭を装備しているとき、そのニつの武器の「命中修正,攻撃力,行動修正」を合計し、「種別,効果」を全て備えた「装備部位:双」の一つの武器として扱う。*宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
インベナム	3	6	効果参照		自身	自動成功		
効果：武器攻撃と同時に使用、その攻撃で対象に１点でもHPダメージを与えた場合［毒（SL）］を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続。								
スティール	1	3	ダメージロール直後		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：エネミーを対象としたダメージロール直後に使用。対象のドロップ品を一つ得る。通常通りドロップ品決定ロールを行う(ドロップ品の決定に関わるギルドサポートも適用)。ドロップ品が決定されていないエネミーに使用した場合、[エネミーレベル×100]Gを得る。								
アームズマスタリー:短剣	★		パッシブ		自身			
効果： 取得時に「短剣,鞭」から一つ選択。選択した武器の命中判定に＋１D。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定に＋１D。								
フェイント	★	4	マイナー		自身	自動成功		
効果： 自分の行う武器攻撃の対象が行うリアクション判定に-１D。この効果はメインプロセス終了まで持続。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身	自動成功		
効果： 盾非装備のとき、回避判定と同時に使用。その回避判定の達成値に+[SL+２]。								
クイックステップ	★	5	セットアップ		自身	自動成功		
効果： ≪ステップ:～≫のダンサーのスキルを二つ使用できる。								
ミステリアスダンス	2	4	セットアップ	10m	単体	敏捷		
効果： 対象の【精神】と対決。この対決の判定の達成値に+[SL×２]。この対決に勝利した場合、対象に[逆上]を与える。								
ステップ:ダーク	3	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果： 回避判定の達成値に+[SL×２]。この効果はシーン終了まで持続。								
ステップ:ファイア	3	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果： 攻撃のダメージに+[SL×３]。この効果はシーン終了まで持続。								
ダンシングヒーロー	★		判定の直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果： 判定の直前に使用し、その判定に＋１D。								

命中7d+8　ダメ4d+34(2体以上で+2)(ソードダンス使用で+10)　回避3d+20(ドッジムーブ使用で+3)(ジャストディフェンス使用で+2)
自分が回避成功で、自分を攻撃した敵はスリップ(ロストデビルズマント)
暗闇無効(ロストデビルズキャップ)
エンカレッジ6/スティール3/エフェクトスキップ10/フックダウン3/キャッチアウト5/インタラプト
【ターン1】MP24~28消費
〈セットアップ〉
クイックステップ5/ステップダーク4/ステップファイア4
シーン終了まで自身の攻撃のダメに+9、回避判定の達成値に+6
〈マイナー〉理力符×1/〈メジャー〉ワイドアタック4orビースティング4or通常攻撃+インベナム6+ピアシングストライク5
武器攻撃を魔法ダメに変更/2体以上対象でダメ+2,ダメ+5(ロストデビルズキャップ),命中判定に+4d,対象に1点以上のダメで[毒3+2(デスニードル)=毒5]メインプロセス終了まで持続。
【ターン2】MP14~24消費
〈セットアップ〉
ミステリアスダンス4　射程10m
敵精神vs敏捷(2d+9+達成値に+4=2d+13)　成功で逆上
〈マイナー〉フェイント4orソードダンス5/〈メジャー〉ワイドアタック4orビースティング4or通常攻撃+インベナム6+ピアシングストライク5
自身の武器攻撃のリアクションに-1d,orダメージに+10/メインプロセス終了まで持続

「命中」
アームズマスタリー短剣=+1d
ロストデビルズ装備数効果=+2
「回避」

キャラクター名
シア

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
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：　未行動のキャラに使用可。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に）。								
ピアシングストライク	2	5	ダメージロール直前		自身	自動成功		
効果：　武器攻撃のダメージロール直前に使用。ダメージに＋[(SL)D]								
ビースティング	3	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：　対象に武器攻撃。命中判定に+[(SL+1)D]								
エフェクトスキップ	★	10	判定の直前		自身	自動成功		
効果：　判定の直前に使用。その判定で振るダイスの数がスキルなど(パワー、ギルドサポートを除く)の効果を受けずに判定を行える。								
ジャストディフェンス	1		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。回避判定の達成値に+2								
ソードダンス	★	5	マイナー		自身	自動成功		
効果：　白兵攻撃のダメージに+【敏捷】。メインプロセス終了まで持続。								
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：　トラップ解除の判定に＋１Ｄ。								
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：　トラップ探知の判定に＋１Ｄ。								
トレーニング:器用	★		パッシブ		自身			
効果：　選択した能力基本値に＋３。								
トレーニング:敏捷	★		パッシブ		自身			
効果：　選択した能力基本値に＋３。								
トレーニング:感知	★		パッシブ		自身			
効果：　選択した能力基本値に＋３。								
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動成功	シーン1回	
効果：　[種別:ポーション]のアイテムを1個使用。								
トラッキング	★		パッシブ		自身			
効果：　足跡、痕跡などをもとに追跡するための【感知】判定に＋１Ｄ。								
伝説のポメロクイーン	★		パッシブ					
効果：　MP+CL×5点。このMPは回復できず、アフタープレイで全回復。								
キャッチアウト	2	5	効果参照		単体	自動成功	シナリオSL回	
効果 :対象が「タイミング:メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセス終了時に使用。以降対象が行うそのスキルのリアクション判定に+2D。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								