キャラクター名
ゆかりん

プレイヤー名

メインクラス	ランペイジ	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	プリーチャー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	
出自（効果）	救援			**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	40	11	27	45	28	6
ボーナス	3	13	3	9	15	9	2
クラス修正	1	0	3	2	1	1	0
他修正		2					
能力値	4	15	6	11	16	10	2

HP	247
MP	360
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	決めてない	至近		33				2	
左手	決めてない	至近		33				1	2
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	ルーンローブ					3	5		-1
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	豪傑の証					5			
能力値			15	0	6	0	10	22	9
スキル								16	10
その他									
総計(右)			15	33	7	11	15	41	20 m
総計(左)			15	33					
総計(両)			15	66					
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	16			16	+ 2 d
トラップ解除	15			15	+ 2 d
危険感知	16			16	+ 2 d
エネミー識別	11			11	+ 2 d
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d
魔術判定	11			11	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	15			15	+ 2 d

所持品	
異次元バッグ	
ExMPP*10	
野菜*10	
ランチボックス	
右手に持ってるやつ	

現在重量：	28		
最大重量：	30	所持金： 160650	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**
リインカネーション	★	-	効果参照/メイキング	-	自身	自動成功	-	
効果：「タイミング：メイキング」が含まれているレムレス以外の種族スキルをひとつ選択、キャラクター作成時に、選択した種族スキルを取得する。【幸運基本値】-3								
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]								
フェイドアウト	★	10	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：敵とエンゲージしていても隠密状態になる								
戦場の陥穽	★	-	イニシアチブ	視界	範囲(選択)	自動成功	シーン1	
効果：対象にCL*5点のHPロス								
アフターイメージ	★	12	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：命中+1D、回避判定+1D、シーン終了まで								
シャドウブレイド	4	6	マイナー	-	自身	自動成功	短剣使用、隠密	
効果：ダメージ+30								
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	
効果：携帯品から装備可能な短剣3つ選択しその合計をダメージに加える								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャー	-	自身	自動成功	シーン3	
効果：ワイドアタックを2回行う								
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、毒付与								
ソウルヒット	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1	
効果：武器攻撃と同時、武器攻撃を貫通ダメージに								
ファントムシフト	1	-	フリー	-	自身	自動成功	自身	
効果：隠密状態になる、解除まで判定+1D								
フィールドワーク	1	4	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1	
効果：判定+1D								
トリビアリスト	★	6	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1	
効果：判定を【知力】で代用								
ミラーアタック	★	-	判定直後	-	自身	自動成功	-	
効果：F3消費、命中ダイス一つを6に変更								
ソウルコンバート	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：FをMPで代用、ロールは対象外								

キャラクター名
ゆかりん

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
フェイタルヒット	★	10	効果参照	-	自身	自動成功	隠密、シーン1	
効果：	クリティカルした時6の目を倍にする							
ハートレススパイト	3	8	効果参照	20m	単体	自動成功	シーン1	
効果：	バステ受けた時、バステ効果強度+3							
ポイズンフード	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1	
効果：	バステ受けた時、[毒]効果強度+3							
ハードヒット	3	10	DR直前	-	自身	自動成功	隠密、シーン3	
効果：	ダメージ+30、軽減不可能							
AM：短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：	命中+1D							
スペシャライズ：短剣	5	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：	命中+5、ダメージ+5							
ウェポンフォーカス	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：	ダメージ+5							
ボーパルアーツ	6	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：	ダメージ+30							
コンシールアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：	命中+1D、ダメージ+3D							
サイレントキル	5	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：	ダメージ+5							
アサシネイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：	命中判定クリティカルでダメージ+【敏捷】							
シャドウストーク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	移動しても隠密解除無し							
クイックムーブ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【行動値】と【移動力】+10							
韋駄天	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	ダメージ+15、行動値+6							
アクセルヒット	6	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	ダメージ+24(ギルドキャッスル)							
デスゲイル	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	命中+5							
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	回避判定+1D							
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【知力】判定値+6							
ベノムストライク	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	[毒]効果強度+5							
アレンジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	ボーパルアーツSL+1							
異才：スカウト	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	スカウトのスキル取得							
イモータリティ	★	-	効果参照/メイキング	-	自身	-	-	
効果：	キャラクター作成時に≪トリビアリスト≫取得							

キャラクター名
ゆかりん

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
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：短剣を双に								
オピニオン	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：								
トレーニング：器用	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1							
効果：								
トレーニング：知力	1							
効果：								
トレーニング：感知	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
トレーニング：幸運	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								
アニマルエンパシー	1							
効果：								
アニマルコントロール	1							
効果：								
イクイップリミット	1							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果：								
シックスセンス	1							
効果：								
サーチリスク	1							
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：								
リムーブトラップ	1							
効果：								
フェイス：グランアイン	1							
効果：								
フックダウン	1							
効果：								
フィッシング	1							
効果：								
ハンティング	1							
効果：								

キャラクター名
ゆかりん

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
フリッカースラッシュ	1	12	メジャー	1Sq	十字(選択)	命中	エクスプローラー、機械武器、シナ	
効果：対象に武器攻撃を行う								
フェンサーⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：武器攻撃と同時、攻撃のダメージ+[(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	シーフ	
効果：リアクションの判定に+2D								
フェンサーⅢ	1	-	パッシブ	-	自身	-	シーフ	
効果：武器攻撃のDRのダイスをフェイトで増やす際、消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす								
効果：								
効果：								
効果：