キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	12
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	モンク	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	
出自 **(効果)**				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	8	20	26	6	24	6	8
ボーナス	2	6	8	2	8	2	2
クラス修正	0	1	3	0	2	1	1
他修正							
能力値	2	7	11	2	10	3	3

HP	104
MP	89
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	猫ん棒			15					
左手									
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助									
装身具									
能力値			7	0	11	0	3	21	7
スキル									
その他									
総計(右)			7	15	13	10	3	21	7 m
総計(左)			7	0					
総計(両)			7	15					
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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 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	

現在重量： 0		
最大重量： 8	所持金： -17700	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**
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
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]								
バタフライダンス	1		パッシヴ		自身			
効果： 回避判定に+1d。								
ジャストディフェンス	2		判定直後		自身	効果参照	シーンSL回	
効果： 回避判定の直後に使用。その判定の達成値に+2する。								
スペシャライズ：打撃	5		パッシブ		自身			
効果： 選択した武器を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。								
タウント	1	4	セットアップ	10m	単体	感知		
効果： 対象の精神と対決を行う。判定の達成値に+【SL×2】する。勝利した場合、相手に逆上を与える。								
フルスピード	1	4	効果参照		自身	自動成功		
効果： 移動と同時使用。移動力に＋［SL×5］mする。								
	1							
効果：								
メイスファイティング	1		パッシヴ		自身			
効果：「使用条件：格闘使用、格闘装備」のモンクのスキルを「種別：打撃」の武器でも使用できる。ただしその場合そのスキルのコストに＋1する。								
ペネトレイトブロウ	1	6	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 対象に白兵攻撃を行う。その攻撃のDRでは対象の【物理、魔法防御】を0とみなして算出する。								
ワンツーブロウ	3	3	判定直前		自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 白兵攻撃の命中判定の直前に使用。判定のダイスを＋1dする。								
トリプルブロウ	1	10	メジャー		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 白兵攻撃を3回行う。								
ラッシュナックル	1	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果：戦闘移動、または全力移動を行う。攻撃の命中判定に＋1dする。また、全力移動をしてもマイナーアクションを行うことができる。								
	1							
効果：								
ソードダンス	1	5	マイナー		自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[敏捷]する。								

セットアップ
・タウント SL1 対象の精神と対決を行う。判定の達成値に+【SL×2】する。勝利した場合、相手に逆上を与える。mp4
・ステップ:ダーク SL3 回避判定の達成値に+[SL×2]する。シーン継続 mp4

イニシアチブ
・エンカレッジ SL1 未行動のキャラをイニシアチブにメインプロセスを行う。 mp6

ムーブ
・ラッシュナックル SL1
戦闘移動、または全力移動を行う。攻撃の命中判定に＋1dする。また、全力移動をしてもマイナーアクションを行うことができる。mp3

マイナー
・ソードダンス SL1 ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[敏捷]する。 mp5

メジャー
・ワイドアタック SL5 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2] mp4
・ペネトレイトブロウ SL1 対象に白兵攻撃を行う。その攻撃のDRでは対象の【物理、魔法防御】を0とみなして算出する。 mp6

判定直前
・ワンツーブロウ SL3 白兵攻撃の命中判定の直前に使用。判定のダイスを＋1dする。シーンSL回 mp3

判定直後

キャラクター名

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
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]する。シーン継続								
バトルステップ	3		パッシヴ		自身			
効果：ステップの効果中発揮。攻撃の命中、回避、ダメージに+SLする。								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功		
効果：未行動のキャラをイニシアチブにメインプロセスを行う。								
	1							
効果：								
シャドウハイド	3	10	効果参照		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：回避判定と同時使用。回避に成功した場合、その攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス終了時にメジャーアクションを１回行える。								
ラピッドハンド	1		パッシブ		自身			
効果：〈スペシャライズ〉で選択した武器を使用した武器攻撃のダメージに+【敏捷】する								
デスゲイル	2		パッシヴ		自身			
効果：武器を使用した命中判定の達成地に+【SL+2する。								
	1							
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：								