キャラクター名
セイブル

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**	13
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	21
種族	ヴァーナ			**境遇**	渡来
出自（効果）	冒険者			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	21	27	6	23	6	9
ボーナス	4	7	9	2	7	2	3
クラス修正	0	1	3	0	2	1	1
他修正							
能力値	4	8	12	2	9	3	4

HP	115
MP	110
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	ダウンバゼラード	至近	+1	6	0	0	0	0	0
左手	スタンウィップ	至近	-2	14	0	0	0	0	0
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	クイックバンド							2	1
装身具	幸運のペンダント								
能力値			8	0	12	0	3	21	9
スキル								1	5
その他	漆黒の星、名馬		1					1	15
総計(右)			10	6	14	10	3	25	30 m
総計(左)			7	14					
総計(両)									
ダイス数			2 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	9			9	+ 3 d
トラップ解除	8			8	+ 3 d
危険感知	9			9	+ 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	
冒険者セット	漆黒の星
異次元バック	ポーションホルダー
ランチボックス	ハイHPポーション
野菜*5	ハイHPポーション
グレートMPポーション*2	ハイMPポーション*3
	蘇生薬
ハイHPポーション	名馬
小道具入れ	転移の呪符
制空結界印	
太陽のリボン	
結界紋	

現在重量：	10		
最大重量：	49	所持金：	56996
		預金・借金：	120万

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]							
アームズマスタリー：短剣	1		パッシブ		自身			
効果：	命中+1D							
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	パッシブ・アイテム以外のスキルの効果を終了							
ソードダンス	1	5	マイナー		自身	自動		
効果：	白兵ダメージに+【敏捷】　メイン終了時まで							
ステップ：ファイア	3	4	セットアップ		自身	自動		
効果：	攻撃ダメージ+[SL*3]							
アンビデクスタリティ	1		パッシブ		自身		短剣・鞭	
効果：	二つの武器の命中・攻撃・行動補正を合計。種別をすべて備えた装備部位双の武器とする。							
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果：	回避判定に+1D							
ダンシングヒーロー	1		判定の直前		自身	自動	シーン1回	
効果：	判定に+1D							
ミステリアスダンス	1	4	セットアップ	10m	単体	敏捷		
効果：	対象の【精神】と対決。判定の達成値に+[SL*2]、対象に逆上							
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20	単体	自動	シーン1	
効果：	未行動のキャラに使用。イニシアチブにメインプロセスを行う							
クイックステップ	1	5	セットアップ		自身	自動		
効果：	ステップ：～を2つ使用する。							
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ		自身	自動		
効果：	回避判定の達成値に+[SL*2]							
スペシャライズ：短剣	5		パッシブ					
効果：	命中+SL、DMG+SL（短剣限）							
ピアシングストライク	3	5	ダメージロール直前		自身	自動		
効果：	ダメージに+[SL]D							

<スキル>
セットアップにMP13消費<クイックステップ→ステップ:ファイア&ダーク>
①基本攻撃
単体：ムーブなし、マイナー<ソードダンス>、メジャー<コンストレイン>、ダメージ時に<ピアシングストライク>合計消費MP17
複数：ムーブなし、マイナー<ソードダンス>、メジャー<ワイドアタック>、ダメージ時に<ピアシングストライク>合計消費MP14
②シーン1回
ムーブ<タイムマジック><ピンポイントアタック><アフターイメージ>
マイナー<ソードダンス>、メジャー<ゲイルスラッシュ>、ダメージ時に<ピアシングストライク>　合計消費MP62
シーンSL回：シャドウハイドにより回避成功時、メジャーを1回行う。
③シナリオ1回（最大火力）
ムーブ<タイムマジック><ピンポイントアタック><アフターイメージ>
マイナー<ソードダンス>、メジャー<ゲイルスラッシュ>
<ゲイルスラッシュ>時の<ワイドアタック>に<レイザーストーム>を使用により、シーン攻撃。
武器攻撃時に<フェンサー1>、フェイト1点消費：DMG+[その攻撃の対象の数]D
ダメージロール直前に<ピアシングストライク>、ダメージロール直後に<スティール>、合計消費MP65、フェイト1点

命中判定：17+4D（アフターイメージ時：+1D）

攻撃威力：64(66)+5D（<アカンパニー>下:70(72)+5D）※<フェンサー1>適用時＋[その攻撃の対象の数]D
スタンウィップ:DMG時[スタン]、[放心]、ダウンバゼラード:DMG時[物理防御-10]ラウンド終了まで
<コンストレイン>使用時：DMG時[回避判定-2D]ラウンド終了まで
<ピンポイントアタック>使用時：物理防御および魔法防御を0としてHPダメージを算出する。

キャラクター名
セイブル

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
バトルステップ	3		パッシブ		自身			
効果：	《ステップ:〜》中に命中、回避、攻撃+SL							
スティール	1	3	ダメージロールの直後		自身	自動	シナリオSL回	
効果：	白兵攻撃のみ適用。攻撃の対象のドロップ品を一つ得る。(GSも適用可)							
ウェポンフォーカス	1		パッシブ		自身	-		
効果：	スペシャライズで選択した武器攻撃のDMG+5							
ゲイルスラッシュ	2	15	メジャー		自身	自動	シーンSL回	
効果：	ワイドアタックによる白兵攻撃を2回行う。							
レイザーストーム	1		ワイドアタック		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	ワイドアタックを<対象:場面(選択)><射程：視界>に変更する。							
ツインフェンサー	1		パッシブ		自身	-	短剣双	
効果：	命中判定+1D							
コンストレイン	1	7	メジャー	武器	単体	命中		
効果：	武器攻撃を行う。1点でもHPダメージ時回避-2D							
シャドウハイド	1	10	効果参照		自身	自動	シーンSL回	
効果：	回避と同時使用。回避成功時、メジャーを1回行う。							
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攻撃のDMG+【敏捷】							
ピンポイントアタック	1	10	ムーブ		自身	自動	短剣、シーンSL	
効果：	物・魔防を0として計算する。メインプロセス終了時まで							
インテュイション	1		パッシブ		自身			
効果：	敏捷判定に+1D							
タイムマジック	1	15	ムーブ		自身	自動		
効果：	ムーブアクションを二つ使用可能							
アフターイメージ	1	12	ムーブ		自身	自動		
効果：	命中+1D、回避+1D,シーン終了まで							
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果：	トラップ探知+1D							
リムーブトラップ	1							
効果：	トラップ解除+1D							
マジカルハーブ	2		アイテム					
効果：	MPポーション5個orハイMP2個							
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果：	敏捷基本値に+3							
フックダウン	1	3	クリンナップ		自身	自動	シーン1	
効果：	ポーションを使用する							
フェンサーⅠ	1		武器攻撃時					
効果：	フェイト1点、DMG+(攻撃対象数)D							
フェンサーⅡ	1		判定の直前					
効果：	リアクション時、フェイト1点消費で+2D							
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：	筋力基本値に+3							
フェンサーⅢ	1		パッシブ		自身			
効果：	DMG上昇のためのフェイト1点につき+2D							

キャラクター名
セイブル

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
トランプ	1		判定直前		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	情報収集+2D（GM却下可）							
アンチトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：	トラップ探知&解除、危険感知+1,作動させたトラップが要求する判定に+2							
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：	重量制限【筋力×2】に変更							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	最大MP+CL							
効果：								
効果：								
効果：