キャラクター名
キーツ・バルト

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**	16
サポートクラス	ドルイド	**Lv.1:**	ドルイド	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	前科者			**目標**	強制

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	7	31	6	31	21	8
ボーナス	3	2	10	2	10	7	2
クラス修正	0	2	2	1	3	0	0
他修正			1		2		
能力値	3	4	13	3	15	7	2

HP	136
MP	146
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	風折りの刃	資金	-1	10				0	
左手									
頭部	護人の帽子				0	3	0		0
胴部	アボイドクローク				1	9	0		0
補助	スピードシューズ				1	4	0	3	
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			4	0	13	0	7	28	8
スキル	オーバーパス、							1	5
その他									
総計(右)			3	10	15	16	7	36	13 m
総計(左)			4	0					
総計(両)									
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	15	1d	6	21	+ 3 d
トラップ解除	4	1d		4	+ 3 d
危険感知	15	1d	6	21	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	ランチボックス
異次元バック	豊穣のデザート*5
森林冒険セット	碧星のデザート*5
漆黒の星	
理力符*4(火、水、風、地)	シースベルト
	ミスリルククリ*3
ポーションホルダー	
万能薬*2	陸マグロ(20/50)
HHP*3	碧星のデザート*10
HMPP*5	豊穣のデザート*10

現在重量： 40		
最大重量： 71	所持金： 123491	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	○	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	1/シナリオ、シーン	
効果： 対象が「タイミング:アイテム、パッシブ」以外のスキル宣言時使用し、そのスキルを打ち消す。								
ハンターアーツ	○		パッシブ		自身			
効果： 攻撃ダメと物理防御+[SL*2]、魔法防御+SL。「部位:片」の武器一つ装備し、他に武器や盾を装備してないとき有効。								
ドルイドマスター	○		パッシブ		自身			
効果： 【感知】判定達成値+[SL+1]。								
マスターアーツ	★		パッシブ		自身			
効果 :自身が取得しているドルイドスキルの「効果」に書かれてる「分類:妖魔、魔獣、魔族」という制限をなくしあらゆる分類エネミーに適用可能とする。《ハンターアーツ》の効果を受けている時有効。								
AM:短剣	★		パッシブ		自身		選択武器使用	
効果： 命中判定+1d。								
スペシャライズ:短剣	1		パッシブ		自身		選択武器使用	
効果： 選択種別の武器を使用した命中判定+SL、ダメ+SL。								
アキュートアーツ	★		パッシブ		自身			
効果： 攻撃命中判定にしようする能力値を【感知】に変更。								
ホーリーストーム	★		ムーブ		自身	自動	1/シナリオ	
効果： 自身が行う攻撃を「対象:場面(選択)」「射程:視界」に変更。メインプロセス持続。								
スティール	3	3	DR直後		自身	自動	SL/シナリオ	
効果： 白兵攻撃DR直後攻撃の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。								
ムービングセット	★	3	ムーブ		自身	自動	1/シーン	
効果： 戦闘移動を行う。その移動終了後、「タイミング:ムーブ」のスキルを一つ使用。								
ランナップ	★	3	セットアップ		自身	自動		
効果： 戦闘移動、あるいは離脱を行う。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定+1d。								
スレイトドッジ	★	5	リアクション		自身	回避	3/シナリオ	
効果： 回避判定でリアクション可能な攻撃の対象となった時使用。この回避判定に使用する能力値を【感知】に変更。								

キャラクター名
キーツ・バルト

プレイヤー名

所持品			
弱体:逆上のクリスタル			
対抗:スリップのクリスタル			
敏捷のクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リフレクターショット	★	5	《スレイトドッジ》		自身	自動		
効果：《スレイトドッジ》と同時に使用し、その回避判定に勝利シた場合、攻撃を行ったキャラクター自身にその攻撃が命中する。攻撃を行ったキャラクターはDRステップを行い、そのダメを適用。								
アフターイメージ	★	12	ムーブ		自身	自動		
効果：武器命中判定+1d。回避判定+1d。シーン持続。								
インテュイション	★		パッシブ		自身			
効果：【敏捷】判定+1d。								
タイムマジック	★	15	ムーブ		自身	自動		
効果：「タイミング:ムーブ」スキルを2つ使用。同じスキルやムーブアクションを増やすスキルは使用できない。								
ラピットハンド	★		パッシブ		自身		選択武器使用	
効果：《スペシャライズ》で選択した武器を使用した武器ダメ+【敏捷】。								
ジャグリングアタック	◇	10	マイナー		自身	自動	1/シーン	
効果 :携帯品からSL個以下の「種別:短剣」かつ「レベル」が自身装備可能な武器を選択。白兵ダメ+[選択した武器の「攻撃力」の合計]。メインプロセス持続。								
ピンポイントアタック	2	10	ムーブ		自身	自動	SL/シーン、短剣使用	
効果：武器攻撃DRでは対象の【物理防御】【魔法防御】を0とみなしHPダメを算出する。メインプロセス持続。								
レイザーストーム	★		《ワイドアタック》		自身	自動	1/シナリオ	
効果：《ワイドアタック》を「対象:場面(選択)」「射程:視界」に変更し、エンゲージしていない対象にも攻撃が行えるようになる。								
ゲイルスラッシュ	1	15	メジャー		自身	自動	SL/シーン	
効果：《ワイドアタック》による白兵攻撃を2回行う。								
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：罠探知判定+1d。探知に失敗してもトラップが作動しなくなる。								
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：罠探知判定+1d。								
サーチリスク	★		パッシブ		自身			
効果：危険感知判定+1d。								
イクイップリミット	★		パッシブ		自身			
効果：装備しているアイテムの重量制限+5。								
インテンション	★		パッシブ		自身			
効果：【最大MP】+CL。								
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動	1/シーン	
効果：「種別:ポーション」のアイテムを1個使用。								
フェンサーⅠ	★	F1	効果参照		自身	自動	シーフ	
効果：武器攻撃と同時使用。その攻撃ダメ+[(その攻撃対象の数)d]。								
フェンサーⅡ	★	F1	判定直前		自身	自動	シーフ	
効果：リアクション判定直前使用。そのリアクション判定+2d。								
スティグマ	★		効果参照		自身	自動	1/シナリオ	
効果：判定を行ったあとで使用。F1点消費。その判定の達成値+1d。								
トレーニング:敏捷	★		パッシブ		自身			
効果：選択能力基本値+3。								
トレーニング;感知	★		パッシブ		自身			
効果：選択能力基本値+3。								
ホースマンシップ	★		パッシブ		自身		飛行	
効果：回避判定達成値+1。								
フライトマニューバー	★		パッシブ		自身		騎乗	
効果：回避判定達成値+1。								