キャラクター名
ダニエル

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	7
サポートクラス	シーフ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	秘密
出自（効果）	闇の一族			**目標**	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	15	12	6	19	6	14
ボーナス	2	5	4	2	6	2	4
クラス修正	0	2	2	0	2	0	0
他修正							
能力値	2	7	6	2	8	2	4

HP	68
MP	58
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	0	0	0	0
左手	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	0	0	0	0
頭部	闇夜の帽子					2			
胴部	ミスリルクローク					5	3		-1
補助	盗賊の籠手				1	4			
装身具	警告の碧水晶								
能力値			7	0	6	0	2	14	7
スキル					1D			1	5
その他									
総計(右)			7	2	11	11	5	15	11 m
総計(左)			7	2					
総計(両)			7	4					
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	8	1D		8	+ 3 d
トラップ解除	7	1D		7	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック[0]+5	MPポーション[1]
ベルトポーチ[0]+2	冒険者セット[5]
ポーションホルダー [0]	ハイHPポーション[1]
HPポーション[1]	
HPポーション[1]	
HPポーション[1]	
HPポーション[1]	
MPポーション[1]	
MPポーション[1]	
MPポーション[1]	
MPポーション[1]	

現在重量： 10		
最大重量： 15	所持金： 1000	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	-	1	
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
ワイドアタック	5	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	5	
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]								
スティール	4	3	DR直後	-	自身	自動	4	
効果 ：エネミーを対象とした白兵攻撃のダメージロールの直後に使用。この攻撃の直後に対象のドロップ品を一つ得る。通常どおり、ドロップ品決定ロールを行うこと（この時、ドロップ品の決定に効果を発揮するギルドサポートなども適用される）。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。								
インベナム	3	6	効果参照	-	自身	自動	3	
効果 :武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージで1点でも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する。								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動	3	
効果： 武器攻撃のﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直前に使用する。その攻撃のダメージに+［（SL）D］する。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 回避判定に+1Dする。								
ワイドストーム	3	3	効果参照	-	自身	自動	3	
効果 :「タイミング：メジャーアクション」 「判定：命中判定」の武器攻撃を行うシーフ、およびその上級クラスのスキルと同時に使用する。武器攻撃のダメージに+［（SL）D］する。								
ドッジムーブ	3	2	効果参照	-	自身	自動	5	
効果： 回避判定を同時に使用。その回避判定の達成値に+［SL+2］する。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	1	
効果 :対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを使用したときに使用する際にそのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストを通常通り消費する。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行える。								
トレジャーハンターⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動	1	
効果 :エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。フェイトを1点消費。さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行う。								
トレジャーハンターⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動	1	
効果： 使用する際に能力値から一つ選択する。フェイトを1点消費。選択した能力値に+2する。この効果はシーン終了まで持続する。								
トレジャーハンターⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動	1	
効果 :あなたが使用した《インタラプト》に《インタラプト》が使用された時に使用する。フェイトを1点消費。あなたが使用した《インタラプト》に対する《インタラプト》は効果は適用されず、かつ使用されたこととなる。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								

キャラクター名
ダニエル

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
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：装備品の重量制限に+5								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：HP回復、MP回復を行うスキル、アイテム、パワーの効果に+2する。								
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								