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**	15
サポートクラス	フォーキャスター	**Lv.1:**	セージ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	フィルボル			**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	6	8	30	21	27	15	15
ボーナス	2	2	10	7	9	5	5
クラス修正	0	1	3	1	3	0	0
他修正				1		1	
能力値	2	3	13	9	12	6	5

HP	123
MP	122
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									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			3	0	13	0	6	25	7
スキル					4			5	
その他									
総計(右)			3	0	17	0	6	30	7 m
総計(左)			3	0					
総計(両)			3	0					
ダイス数			2 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	12			12	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 6	所持金： 500	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**
ニンブル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に行動値+3								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果： 回避判定＋1D								
ドッジムーブ	5	2	効果参照		自身	自動成功		
効果： 回避判定と同時に使用。達成値に＋7								
チェックメイト	5	2	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： ＋5D								
ブランダームーブ	3	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 命中判定に□3D								
ルックアウト	3		パッシブ		自身			
効果： リアクションと危機感知の達成値に＋4								
グランドマスター	1		パッシブ		自身			
効果： フォーキャスターのスキルコスト□2								
パーペチュアルチェック	1	8	セットアップ	視界	場面（選択）	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象の行動値を自身と同じにする。ラウンド終了まで								
アンパッサン	1	3	セットアップ	20m	単体※	魔術判定		
効果： 対象は戦闘移動、あるいは離脱を行う								
キャスリング	3		DR直前	20m	単体	自動成功	シーン3回	
効果： 対象は未習得でもカバーリングを使用できる。コストは据え置き								
フォースドムーブ	3	7	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： リアクションに□3D								
プロモーション	1	7	セットアップ		単体※	自動成功	シーン1回	
効果： SL＋1								
アドバイス	5		判定の直前	20m	単体	自動成功	シナリオ6回	
効果： 判定＋1D								
リバーサル	3	10	判定の直後	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 達成値に□10								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： アイテム、パッシブ以外のスキルを終了させる								

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
ハイウィズダム	3		パッシブ		自身			
効果：	知力判定の達成値に＋6							
エリュダイト	1		パッシブ		自身			
効果：	知力判定のダイスを増やす一般スキルの効果を＋2Dに							
コンコーダンス	1		パッシブ		自身			
効果：	エネミー識別を場面（選択）射程:視界で行える							
インテュイション	1		パッシブ		自身			
効果：	敏捷判定に＋1D							
エデュケイデット	1		パッシブ		自身			
効果：	知力と精神に＋1							
スタンドアップ	1						GS取得	
効果：	最後の力に＋1D							
ギルドスキルと相談	1							
効果：								
アースノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	アーシアン専用スキルを取得できる							
アシストエッジⅠ	1		DR直前	至近	単体	自動成功		
効果：	フェイト消費、消費数によって＋1D							
トレーニング:敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：	能力基本値＋3							
トレーニング:感知	1		パッシブ		自身			
効果：	能力基本値＋3							
トレーニング:幸運	1		パッシブ		自身			
効果：	能力基本値＋3							
アシストエッジⅡ	1		パッシブ		自身			
効果：	幸運以下の任意のフェイトを使用消費数により＋1Dする							
フェイス:ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果：	行動値＋2							
アシストエッジⅢ	1		パッシブ		自身			
効果：	アシストエッジⅠの効果に＋2D							
モンスターロア	1		パッシブ		自身			
効果：	モンスター識別＋2D							
ホーム:メルトランド	1		パッシブ		自身			
効果：	敏捷、知力、精神に＋1							
トレーニング：知力	1		パッシブ		自身			
効果：	能力基本値＋3							
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身			
効果：	能力基本値＋3							
アイデンティファイ	1		パッシブ		自身			
効果：	アイテム識別＋2D							
スティグマ	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	判定後使用。フェイト1点消費。達成値に＋1D							
ビジランテ	1		パッシブ		自身			
効果：	隠密状態の感知対決の判定に＋1D							

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
ファインドトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：	トラップ探知の判定に＋1D。失敗しても作動しない							
効果：								
効果：								
効果：