キャラクター名
シルバームーン

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**		**レベル**	11
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**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	18	22	7	26	11	8
ボーナス	2	6	7	2	8	3	2
クラス修正	0	1	3	0	2	1	1
他修正							
能力値	2	7	10	2	10	4	3

HP	93
MP	88
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	モノブレイド	至近	-1	10	0	0	0	0	0
左手	モノブレイド	至近	-1	10	0	0	0	0	0
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	身かわしの服				1	4			
補助									
装身具									
能力値			7	0	10	0	4	20	7
スキル			1d	10	1d			3	
その他			5	10	2				
総計(右)			11	30	14	5	4	23	7 m
総計(左)			11	30					
総計(両)			10	40					
ダイス数			3 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	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	4			4	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 6	所持金： -30400	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								
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。命中判定の達成値に+SL								
アームズマスタリー：短剣	★		パッシブ		自身			
効果： 命中判定に+1dする。								
アンビデクスタリティ	★		パッシブ		自身			
効果 :装備しているふたつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」を全て備えた「装備部位・双」のひとつの武器として扱う。								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果： スキルの使用を宣言した時に使用する。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。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定に+1dする。								
スペシャライズ：短剣	5		パッシブ		自身			
効果： 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】と対決を行なう。判定の達成値に+[SL×2]する。対象に[逆上]を与える。								
ウェポンフォーカス	★		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に有効。武器攻撃のダメージに+5する。								
ドッジムーブ	2	2	効果参照		自身	自動		
効果： 回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+[SL+2]する。								
ランナップ	★	3	セットアップ		自身	自動		
効果： 戦闘移動、あるいは離脱を行なう。								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動	シーン1回	
効果： 未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう。								
クイックステップ	★	5	セットアップ		自身	自動		
効果： 《ステップ：〜〜》のダンサーのスキルをふたつ使用できる。								
ソードダンス	★	5	マイナー		自身	自動		
効果： ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+【敏捷】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]する。シーン終了まで持続する。								

キャラクター名
シルバームーン

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：ファイア	3	4	セットアップ		自身	自動		
効果：ダメージ増加を行なう。攻撃のダメージに+[SL×3]する。シーン終了まで持続する。								
ダンシングヒーロー	★		判定直前		自身	自動	シーン1回	
効果：判定に+1dする。								
アポイドダンス	1	4	効果参照		自身	自動		
効果 :回避判定と同時に使用する。回避判定の達成値に+SLする。さらにその回避判定に成功した時、5m以内の移動、あるいは離脱を行なうことができる。								
バトルステップ	3		パッシブ		自身			
効果：《ステップ：〜〜》の効果が持続中に有効。攻撃の命中判定に+SL、回避判定に+SL、攻撃のダメージに+SLする。								
	1							
効果：								
コンストレイン	★	7	メジャー	武器	単体	命中		
効果：対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象が行なう回避判定に-2dする。ラウンド終了まで持続する。								
シャドウハイド	1	10	効果参照		自身	自動	シーンSL回	
効果 :回避判定と同時に使用する。その回避判定が成功した時、その攻撃を行なったキャラクターのメインプロセス終了後に、メジャーを1回行なえる。								
デスブレイド	1	10	DR直前		自身	自動	シナリオSL回	
効果：攻撃のダメージに+【行動値】する。								
ピンポイントアタック	1	10	ムーブ		自身	自動	シーンSL回	
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
ラピッドハンド	★		パッシブ		自身			
効果：武器攻撃ダメージに+【敏捷】する。								
	1							
効果：								
トップスピード	1	8	効果参照		自身	自動	シーンSL回	
効果：移動の直前に使用する。その移動では、【行動値】mまで移動できる。								
ゴーストステップ	★	4	効果参照		自身	自動		
効果 :移動の直前に使用する。この移動ではあなたは封鎖されず、敵のキャラクターとエンゲージしても、その場所で移動を終了しなくてもよい。								
アフターイメージ	★	12	ムーブ		自身	自動		
効果：武器攻撃の命中判定に+1d、回避判定に+1dする。シーン終了まで持続する。								
トレーニング：敏捷	★		パッシブ		自身			
効果：敏捷基本値に+3								
トレーニング：感知	★		パッシブ		自身			
効果：感知基本値に+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								