キャラクター名
ダッシャー　最速のトナカイ（CL5用）

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	サロゲート	**Lv.1:**	バートル	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ベスティア：エクウス			**境遇**	
出自（効果）	トナカイファミリー			**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	7	19	8	18	13	8
ボーナス	3	2	6	2	6	4	2
クラス修正	0	2	1	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	4	7	2	7	5	3

HP	71
MP	64
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	S3バゼラード	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			4	0	7	0	5	14	8
スキル	ライトニングライド・ライドマニューバ							12	12
その他	フェイス：ダグデモア							2	
総計(右)			4	4	7	0	5	28	20 m
総計(左)			4	0					
総計(両)									
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 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	
小道具入れ	万能薬(300G)×2
└冒険者セット	敏捷のクリスタル
	盗賊のクリスタル
ベルトポーチ	
バックパック	ハイMPポーション(300G)×2
	ハイHPポーション(200G)×3
ポーションホルダー	
└ハイMPポーション(300G)×3	ナイフ（短剣）(10G)×5
└ハイHPポーション(200G)×2	
	S3クロスアーマー
聖水（500G）	

現在重量：	19		
最大重量：	25	所持金：	1325
		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**
ベスティア：エクウス	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ/ﾒｲｷﾝｸﾞ		自身			
効果：素手の「攻撃力」を「攻撃力：+[CL+4]」に変更。さらにあなたは騎乗状態（ひとりまで同乗可）となり、【移動力】に+10する。この騎乗状態はｽｷﾙ、ﾊﾟﾜｰ、ｱｲﾃﾑ、ｷﾞﾙﾄﾞｻﾎﾟｰﾄの効果や、自身のﾏｲﾅｰｱｸｼｮﾝでも解除できない。								
アニマルハンド※ｼﾅﾘｵ	1		効果参照		自身			
効果：「装備部位：片、両、双」のｱｲﾃﾑが装備可能となる。（ベスティア種族スキル）								
	1							
効果：								
▼シーフ	1							
効果：								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動成功	ｼｰﾌ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：対象が「ﾀｲﾐﾝｸﾞｽﾎﾟｯﾄﾗｲﾄ」、ｱｲﾃﾑ」以外の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。効果を発揮しなくともｽｷﾙは使用されたことになるので、対象はｺｽﾄなどを通常通りに消費する。								
バタフライダンス	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果：回避判定に+1Dする。								
ドッジムーブ	3	2	効果参照		自身	自動成功	盾非装備	
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。								
	★							
効果：								
▼バード	1							
効果：								
ジョイフルジョイフル	3							
効果：								
ファイトソング	1							
効果：								
ディスコード	1							
効果：								
	2							
効果：								
▼ドルイド	★							
効果：								
センスエネミー	★							
効果：								

https://docs.google.com/spreadsheets/d/10KhwT_QoFSOSPUWbZZIgRgLnUovGW7-jpB0ciSYxVtU/edit?usp=sharing

1□ｼｰﾌ□インタラプト
□ｼｰﾌ□ドッジムーブ1
□ｼｰﾌ□バタフライダンス
□ﾊﾞｰﾄﾞ□ジョイフルジョイフル2
2□ﾊﾞｰﾄﾞ□ファイトソング
□ﾊﾞｰﾄﾞ□ジョイフルジョイフル3
□ﾊﾞｰﾄﾞ□ディスコード
3□ﾄﾞﾙｲﾄﾞ□センスエネミー
□ﾄﾞﾙｲﾄﾞ□ドルイドマスター1
4□ﾄﾞﾙｲﾄﾞ□ハンターアーツ
□ﾄﾞﾙｲﾄﾞ□スクリーン
□ｼｰﾌ□ドッジムーブ2
5□ｾｰｼﾞ□エンサイクロペディア
□ｾｰｼﾞ□コンコーダンス
6□ｾｰｼﾞ□クイックサーチ
□ｾｰｼﾞ□ラーニング
□ｼｰﾌ□ドッジムーブ3
7□ｶﾝﾅｷﾞ□セイクリッドダンス
□ｶﾝﾅｷﾞ□チャネリング

キャラクター名

ダッシャー　最速のトナカイ（CL5用）

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
ドルイドマスター	1							
効果：								
ハンターアーツ	1							
効果：								
スクリーン	1							
効果：								
	1							
効果：								
▼セージ	1							
効果：								
エンサイクロペディア	1							
効果：								
コンコーダンス	1							
効果：								
クイックサーチ	1							
効果：								
ラーニング	1							
効果：								
	1							
効果：								
▼カンナギ	1							
効果：								
セイクリッドダンス	1							
効果：								
チャネリング	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
トレジャーハンターⅠ	1		効果参照		自身	自動成功	ｼｰﾌ	
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。								
キャッチアウト	1	5	効果参照	視界	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：対象が「ﾀｲﾐﾝｸﾞ:ﾒｼﾞｬｰ」で攻撃を行うｽｷﾙを使用したﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ直後に使用する。貴方は以後、対象が行うそのｽｷﾙに対するﾘｱｸｼｮﾝの判定に+2Dする。対象がｽｷﾙを使用した際の命中の成否やﾀﾞﾒｰｼﾞの有無は関係ない。この効果はｼｰﾝ終了まで持続する。								
ベアアップ	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果：ｽｷﾙに対するﾘｱｸｼｮﾝとして行う【精神】判定に+1Dする。								
エンラージリミット	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果：重量２倍								
	1							
効果：								
フックダウン	1	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ		自身	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果：「種別：ポーション」のｱｲﾃﾑを1個使用する。								