キャラクター名
「呪術師」ゾラ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	4
サポートクラス	イリュージョニスト	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	31
種族	グライアイ			**境遇**	正体(エリンディル西方境遇表)
出自（効果）	盗賊(グライアイ出自表)			**目標**	友情(エリンディル西方目的表)

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	12	15	8	12	9	7
ボーナス	3	4	5	2	4	3	2
クラス修正	0	1	1	1	1	1	1
他修正							
能力値	3	5	6	3	5	4	3

HP	51
MP	47
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	S1ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	S2ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助	バックラー				1	2			-1
装身具									
能力値			5	0	6	0	4	11	8
スキル								2	
その他									
総計(右)			5	6	7	5	4	13	7 m
総計(左)			5	6					
総計(両)			5	12					
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	5			5	+ 3 d
トラップ解除	5			5	+ 3 d
危険感知	5			5	+ 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	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	┣弱体：毒のクリスタル
ベルトポーチ	┗弱体：放心のクリスタル
冒険者セット	
ナイフ*2	
MPポーション*7	
【アームズクリスタル】	
S1ファインダガー	
┗精霊：火のクリスタル	
S2ファインダガー	

現在重量： 14		
最大重量： 17	所持金： 1490	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
グライアイ：インビジブルハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 携帯品に「分類：短剣」の武器をふたつ以上携帯している時に有効。武器攻撃のダメージに+1Dする。								
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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
アームズマスタリー：短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：取得する際に「短剣、鞭」からひとつ選択せよ。《アームズマスタリー：短剣》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズマスタリー：～～》を同時に適用できない。								
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備している時に有効。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」をすべて満たす「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1Dする。								
ドッジムーブ	1	-	効果参照	-	自身	自動	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。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、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どおり消費する。								
	1							
効果：								
シックネス	3	7	DR直前	20m	単体	自動	ラウンド1回	
効果：攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[衰弱(SL)]を与える。[衰弱]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
ポイズンイメージ	★	6	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：あなたが効果強度のあるバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が「分類：動物、アンデッド、機械」以外の時に有効。その効果強度に+1する。								
ファイナルイリュージョン	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：あなたがバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が「分類：植物、アンデッド、機械」以外の時に有効。そのバッドステータスはスキルで回復できない。この効果はシーン終了まで持続する。								
	1							
効果：								
マリグナントソウル	★	5	効果参照	-	自身	自動	-	
効果： あなたが効果強度のあるバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その効果強度に+1する。								
イグザクトハンド	★	-	判定の直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 【器用】判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								

リムーブトラップを取得。あなたの親は盗賊だった。遺跡や家屋に侵入し、罠を潜り抜ける技をあなたは叩き込まれて生きてきた。
自身の正体がヒューリンではなく妖魔なのだと知ってしまった。当時の事はよく覚えていないが、何かが恐ろしくなって盗賊団は抜けてしまった。その後は大都市の地下スラムで孤独で荒れた生活を送るようになる。
最低の生活をしている中、ある冒険者ギルドへと誘われる事となった。そのギルドは妖魔をすら引き入れる不思議な場所であり、ゾラはそこに確かな友情を感じつつあった。

【器用】判定の直前に《イグザクトハンド》を使用。その判定に+1Dする。シーン1回
そのスキルの宣言時に《インタラプト》を使用する。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どおり消費する。シナリオ1回。
{敏捷}+1+3D>= 回避判定
回避判定と同時に《ドッジムーブ》1を使用。その回避判定の達成値に+[SL+2]する。
:MP-2
{敏捷}+1+3D+3>= 回避判定 @ドッジムーブ

c(-({物理防御力})) 物理ダメージ計算
c(-({魔法防御力})) 魔法ダメージ計算
c((-{物理防御力})*2) 物理ダメージ/カバーニ倍
c((-{魔法防御力})*2) 魔法ダメージ/カバーニ倍
:HP+ @HP回復
:HP- @HPダメージ
:HP= @HP値変更

キャラクター名

「呪術師」ゾラ

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
フェイス：ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 行動値に+2する。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知の判定に+1Dする。								
アサシンⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動	-	
効果 :あなたが効果強度の設定されているバッドステータスを攻撃で与えた直後に使用する。フェイトを1点消費。その効果強度に+1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：								