キャラクター名
ゼクト　ダンジョン

プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	36
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	フォーキャスター	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ドラゴネット			**境遇**	天啓
出自（効果）	犯罪組織			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	43	42	9	31	13	18
ボーナス	5	14	14	3	10	4	6
クラス修正	0	2	4	1	1	0	0
他修正		1					
能力値	5	17	18	4	11	4	6

HP	274
MP	293
フェイト	19

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ラシールの魔弓	40m	-2	11	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	シャドウベレー		2		3	5			
胴部	ミラージュクローク					8			
補助	時の砂時計					3			2
装身具	軍略家の駒								
能力値			17	0	18	0	4	29	10
スキル	バタフライダンス				1D				
その他	飛行+漆黒の星		1		4			1	
総計(右)			18	11	25	16	4	27	12 m
総計(左)									
総計(両)									
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	11			11	+ 2 d
トラップ解除	17			17	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ハイMPP
セブンタブ	ハイMPP
漆黒の星	ハイMPP
小型ハンマー	ハイMPP
くさび*3	ハイMPP
異次元バッグ	万能薬
	ポーションホルダー
GHPP	
GMPP	転移の呪符
EXMPP	ベルトポーチ
EXHPP	拡声の石

現在重量：	19		
最大重量：	30	所持金：	-533498
		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
ドラゴニックシンボル	★	3	判定直前	20m	単体	自動成功	1	
効果： 対象が行う判定のダイス1個追加								
ワイドアタック	★	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]								
┣----セットアップ自使用	★							
効果：								
タクティカルプレイ	10	5（3）	セットUP	20	単体	魔判	5	
効果： 対象の行うダメージに+（SL*4）する。R終了まで持続。使用者は行動済となる。								
┗スタイル：ネビス	1	4（2）	ﾀｸﾃｨｶﾙﾌﾟﾚｲ	20	単体	自動成功	-	
効果： タクティカルプレイと同時に使用、対象の行動値をSL+1する								
アンパッサン	1	5（3）	セットUP	20	単体※	魔判	1	
効果： 対象は戦闘移動or離脱を行える。※封鎖時適応外								
スペシャルコマンド	1	6（4）	セットUP	-	自身	自動成功	1	
効果： タイミングセットUPスキルを2つ使用できる。同スキル使用不可								
ポジショナルプレイ	10	5（3）	セットUP	20	単体	魔判	-	
効果： 魔術。対象の物理防御、魔法防御にSL*4する。ラウンド終了まで持続								
ストラテジウム	1	6（4）	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果： 通常単体魔判FCスキルを範囲選択に変更								
┣----イニシアチブ	★							
効果：								
パワー：戦場の陥穽	1	-	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	視界	範囲（選択）	自動成功	シーン1	
効果： CL*5のHPロス								
┣----スキル使用時	★							
効果：								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナ1	
効果： パッシブ・アイテム以外のスキルの使用宣言時に使用、スキルは効果を発揮せず終了する。対象はコストを通常通り消費する。								
パワー：時の支配者	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナ1	
効果 :パッシブ・アイテム以外のスキルの使用宣言時に使用、スキル、パワーは効果を発揮せず終了する。対象はコストを通常通り消費する。								
┣----自身判定直前	1							
効果：								

※フルスクラッチ作成なのでワイドアタックは表記のみで実際に取得していません。

●インタラプト・●バタフライダンス・●ジャストディフェンス（シーフ）
●タクティカルプレイ・●チェックメイト（フォーキャスター）
●トランプ（一般）
※●ドラゴニックシンボル？（メイキング）

種族スキルをドラゴンセントールからドラゴニックシンボル（ドラゴネット：アンスロック）に変更したいので一応メイキング時スキルなので要相談。
１Lv自の取得スキル

一般スキル：フックダウン取得

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1f778PRCduVYbTeEXcYVMhKObZOGBouEghjyAzH8oO2o/edit?usp=sharing
所持アイテムスプレッドシート（お金の管理はこっちでしています

わんわんたちとのバトル
経験点73残して使いました

魔剣とのバトル
19862G
246点（前回と合わせて319）→2レベル上げて(13レベル)89点

キャラクター名
ゼクト　ダンジョン

プレイヤー名

所持品			
S2ナイフ			
崩壊の角笛			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フィールドワーク	1	5	判定直前	-	自身	自動成功	シーンSL	
効果：判定直前に使用判定に+1Dする								
┣----他者判定直前	1							
効果：								
ブリッツセンス	1	5	判定直前	至近	単体	自動成功	シーン1	
効果：対象が行うダイスロールの直前に使用する。ダイスロールに+1Dする。								
ペナルティヒット	4	6	判定直前	20	単体	自動成功	シーンSL	
効果：対象の行う判定に-1Dする　シーンSL回								
ﾊﾟﾜｰ：ｻﾎﾟｰﾄｽﾄﾗｲｸ（異才：ｴｸｽﾌﾟﾛｰﾗｰ）	2	6	判定直前	20	単体	自動成功	シーンSLSL	
効果：対象が行う命中判定の直前判定に+1Dする								
┗ﾊﾟﾜｰ：ｻﾎﾟｰﾄｽﾄﾗｲｸ2（異才：ｴｸｽﾌﾟﾛｰﾗｰ）	1	4	ｻﾎﾟｰﾄｽﾄﾗｲｸ	-	自身	自動成功	-	
効果：サポートストライクの効果にダメージ+2D								
┣----自身判定直後	1							
効果：								
ラストラック	3	10	判定直後	-	自身	自動成功	シナ3	
効果：SL個のダイスを振りなおす								
パワー：影縫い	1	-	判定直後	武器	単体	自動成功	シーン１	
効果：対象の最終ダイスから1Ｄを選択除外								
┣----射撃命中直後	1							
効果：								
ハードラック（パワー付）	1	10	命直後	-	自身	自動成功	シナSL	
効果：判定に振ったダイスを1つ6にする								
パワー：幻想舞踏	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果 :ハードラックの効果をあらゆる判定に変更し、スキルとアイテムによる[効果を発揮せず、持続もせず即座に終了となる]効果を受けない。								
ミラーアタック	1	-	判定の直後	-	自身	自動成功	1	
効果：フェイトを3点消費して命中ダイスを1つ6に変更する								
┣----他者命中判定後	1							
効果：								
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中判定	シーン1	
効果：　対象の行う命中判定直後、その命中判定の達成血を難易度として命中判定を行い、成功した場合対象の攻撃は失敗となる								
┣----他者ダメージ直前	★							
効果：								
キャスリング	1	-	ダメ直前	20	単体	自動成功	シーンSL	
効果：対象はカバーリングを行える。コストは対象がカバーリング分消費すること。								
┣----他者ダメージ直後	1							
効果：								
ディフェンストリック	3	-	ダメ直後	視界	単体	自動成功	シナ1	
効果：ダメージにSL*20ダメージ減少を行う。								
┣----回避時	★							
効果：								
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：回避判定に+1D								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	5	
効果：盾非装備時回避判定の達成値に+SL+2								

キャラクター名
ゼクト　ダンジョン

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
シャドウハイド	2	10	回避同時	-	自身	自動成功	シーンSL	
効果：	回避と同時使用、回避成功時にメジャーアクションを行える。							
ジャストディフェンス	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	シーン3	
効果：	回避判定直後達成値に+2する							
トラブルセンス	1	8	回避直後	-	自身	自動成功	シナSL	
効果：	その回避判定で振ったダイスの内2個以下の任意のダイスを振り直す							
┣----ダメージ直前	★							
効果：								
チェックメイト	5	4	ダメ直前	20	単体	自動成功	R1	
効果：	対象の攻撃ダメージロールの直前に使用、ダメージにSLD追加する。ダメージは自分で振る。							
ディスコード	5	4	ダメ直前	20	単体	自動成功	R1	
効果：	対象の攻撃ダメージロールの直前に使用、ダメージにSLD追加する。ダメージは自分で振る。							
┣----クリンナップ	★							
効果：								
クローズゲーム	3	10(8)	クリンナップ	20	選択(範囲)	自動成功	シーンSL	
効果：	対象のBSを一つ回復する。BSは対象が選択する。							
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナ1	
効果：	シナリオ回数制限のスカウトスキル使用回数を1増やす							
	1							
効果：								
グランドマスター	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	FCスキルコスト-2							
アウトプレイ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	タクティカルプレイのSL上限+5							
ホバリング	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	飛行状態可能。シーン登場時に選べる							
ドラゴンスカイ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	飛行中回避+3							
アキュレイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	器用判定に+1D							
ﾊﾟﾜｰ：ｲﾝﾃｭｲｼｮﾝ（異才：ｴｸｽﾌﾟﾛｰﾗｰ）	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	敏捷判定に+1D							
ストレイトショット	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	射撃命中判定に+1D							
パワー：風と歩む者	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器命中と回避に+SL*2							
スタンドアップ	1	-	パッシブ	-	効果参照	-	-	
効果：	最後の力使用時にフェイトの回復に+1点							
バトルシミュレート	1	-	パッシブ	-	効果参照	-	-	
効果：	モデルルーム所持中ギルメンダメージ+1D							
	1							
効果：								
ファイトソング	1	-	セットアップ	20	※単体	自動成功	1	
効果：	シナリオ1回シナリオ回数スキルの使用回数を1つ増やす							

キャラクター名
ゼクト　ダンジョン

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
	1							
効果：								
アイテム参照用	1							
効果：								
┗ジョイフルジョイフル	1	7	メジャー	20	※単体	呪歌判定	1	
効果：	行動済みの対象を未行動にする							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
パワー：天の火	1	-	攻撃同時	-		-	シナ1	
効果：								
ムーヴオーダー	1	-	パッシヴ	-	効果参照	-	-	
効果：	陣形回数3→4							
ディテクト	1	8	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1	
効果：	回避の直前、6の目が1つでもクリティカルとなる							
ストップトラップ	1	15	判定直後	視界	単体	敏捷	シーン1	
効果：								
チームピボット	2	-	パッシヴ	-	効果参照	-	-	
効果：	士気高揚時に命中と回避に+SL							
トランプ	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	シナ１	
効果：	情報収集判定+2D							
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	罠解除+1D							
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	罠探知+1D							
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	奇襲受時自身判定-1D打消し							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備重量制限+5							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン１	
効果：	ポーションが使える							
フライトマニューバー	1	-	パッシブ	-	自身	-	飛行	
効果：	飛行時回避+1							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	最大MPに+CLする							
トレハン1	1							
効果：								
トレハン2	1							
効果：								
トレハン3	1							
効果：								
モンスターロア	1							
効果：	魔物判定+1ｄ							

キャラクター名
ゼクト　ダンジョン

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
ベアアップ	1							
効果：	精神対抗+1ｄ							
トレーニング精神	1							
効果：	精神基本+3（入力済み）							
アンチトラップ	1							
効果：	トラップ探知+解除+危険感知に+1　トラップ発動時に達成値に+2							
サーチリスク	1							
効果：	危険感知+1d							
エンラージリミット	1							
効果：	所持品重量×2							
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：								