キャラクター名
ケイカ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	16
種族	フェイ：ノッカー			**境遇**	師匠
出自（効果）	前科者			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	16	15	6	16	6	9
ボーナス	2	5	5	2	5	2	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正			1		1		
能力値	2	6	8	2	7	3	4

HP	53
MP	49
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	バーストルビーS1	効果参照		20					
左手									
頭部	被り笠					2			
胴部	和装S3					2			
補助	ファインバックラー				1	4			-1
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			6	0	8	0	3	15	7
スキル									
その他								4	
総計(右)			6	20	9	8	3	19	6 m
総計(左)			6	0					
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	7	2		9	+ 3 d
トラップ解除	6	2		8	+ 3 d
危険感知	7	2		9	+ 3 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	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
弱体：スリップのクリスタル	
敏捷のクリスタル	
感知のクリスタル	
暗視のクリスタル	
冒険者セット	
バックパック	
バックラー	
MPP	

現在重量： 11		
最大重量： 11	所持金： 10840	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
フェイ：ノッカー	★		パッシブ/メイキング		自身			
効果：トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定の達成値に+2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]								
ストライクスロー	5		パッシブ		自身			
効果：投射による射撃攻撃のダメージに+［SL×4］し、射程に+10mする								
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果：回避判定の達成値に+[SL×2]する。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果：回避判定に+1Dする。								
スタイル：コチョウ	1	6	マイナー		自身	自動成功		
効果：投射による射撃攻撃に有効。その射撃攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+[SL×3]する。さらに。その攻撃で使用した武器はあなたの手に戻り、装備品となる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ドッジムーブ	1	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								
ブレイクダンス	★	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果：あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動成功	シーン、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となるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	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う(メインプロセス終了後に行動済となる)。対象はこのスキルの効果を拒否できる(この場合、使用回数には数えない)								
ランナップ	1	3	セットアップ		自身	自動成功		
効果：戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない								
ダンシングヒーロー	1		判定の直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果：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	1		パッシブ		自身			
効果：トラップ解除の判定に+1Dする。								
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。								
アースノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：あなたは使用条件「アーシアン」スキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない								

CL1　ワイドアタック　ストライクスロー2　ステップ：ダーク2　　投射の射程7m+10m
2D+20+20+3=2D+43　期待値50.5点　火属性魔法ダメージ

伝承武具
革鎧
譲渡：重量-2
名人の武具：攻撃の命中判定を行った後にダイス1つを6に変更する。シナリオ1回。
宿命：嘘
呪詛：消失

・設定
屋号：ヤコウ屋
ダイワ出身のノッカーの少年。“ヤコウ屋”という花火屋で働いている。ちゃきちゃきの江戸っ子気質で気のいい性格。
かつて、彼の親は犯罪を起こして捕縛された。当時まだ幼かった彼は、たった一人で生き延びるために、生来の器用さを生かしたスリや偽造などの後ろ暗い手段に手を染めることになる。
しかし、年端もいかない彼の未熟な技術では限界があり、店で偽造が露見してしまう。あわや牢屋敷行き、といったところで、その手利きがとある客の目に留まった。その客は、この場を収めるのと引き換えに、彼を花火屋の見習い弟子として引き取ることにした。こうして、彼は“ヤコウ屋”親方と出会い、花火作りと出会ったのである。
月日は流れ、数多の技法を修めた彼は、親方から試練を出される。それは、“ヤコウ屋”の名に恥じぬ、独自の花火を作るというものであった。この試練を果たすためには、ダイワの花火という枠に囚われてはいけない。そう考えた彼は、世界を周ることを決めた。自らの花火を作るために、親方に認められるために。
戦闘では、軽やかな身のこなしで敵を翻弄しながら、特殊な火薬を用いて大打撃を与える戦法を得意とする。

キャラクター名：ケイカ

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
エリアサーチ	1		パッシブ		自身			
効果：警戒行動を行うことが可能になる。さらに聞き耳の判定に失敗しても相手に気づかれなくなる								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果：危険感知の判定に+1Dする。								
ファーストエイド	1		メジャー	至近	単体	器用		
効果 :対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の器用判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1にする。なお、対象は行動済みとなる。								
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：								