キャラクター名
ヤクモ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	19
種族	フィルボル			**境遇**	義理の親
出自（効果）	放浪者			**目標**	好奇心

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	20	19	7	16	12	8
ボーナス	3	6	6	2	5	4	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	7	8	2	6	5	3

HP	82
MP	74
フェイト	6

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	スタンウィップ	至近	-2	14	0	0	0	0	0
左手	精霊のナイフ	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	クリスタルバックラー				1	5			-1
装身具									
能力値			7	0	8	0	5	14	8
スキル	ニンブル：							3	
その他	蝶の帽子：				2				
総計(右)			5	14	13	15	5	17	7 m
総計(左)			7	6					
総計(両)									
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	6			6	+ 3 d
トラップ解除	7			7	+ 3 d
危険感知	6			6	+ 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定	5			5	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	┗火打ち石
異次元バッグ	
	ポーションホルダー
小道具入れ	HPポーション
┗くさび	MPポーション
小型ハンマー	ハイHPポーション
	ハイMPポーション
冒険者セット	EXHPポーション
┗野営道具	EXMPポーション
┗ロープ	毒消し
┗ランタン	万能薬

現在重量：	30		
最大重量：	32	所持金： 7937	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。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	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣	
効果： 短剣の命中判定に+1dする。								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭	
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、種別をすべてを備えた「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1dする。								
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、攻撃の命中判定、回避判定、攻撃のダメージにそれぞれ+SLする。								
	★							
効果：								
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+［SLx2］する。 この効果はシーン終了まで持続する。								
ミステリアスダンス	1	4	セットアップ	10m	単体	敏捷		
効果 :対象の【精神】と対決を行なう。また、この対決の判定の達成値に+［SLx2］する。この対決に勝利した場合、対象に［逆上］を与える。								
エンカレッジ	1	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みとなる。)								
フェイント	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 自身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。								
アプリケイション	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 【MP】を［CL*5］点回復する。								
ビースティング	2	4	メジャー	-	単体	命中		
効果： 対象に武器攻撃を行う。攻撃の命中判定に+［(SL+1)d］する。								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージロール直前に使用する。その攻撃ダメージに+［(SL)d］する。								
スティール	1	3	DR直後	-	自身	自動成功		
効果 :ｴﾈﾐｰを対象とした白兵攻撃のDR直後に使用する。その攻撃の対象のﾄﾞﾛｯﾌﾟ品をひとつ得る。通常通りﾄﾞﾛｯﾌﾟ品決定ﾛｰﾙを行うこと。ﾄﾞﾛｯﾌﾟ品が設定されていないｴﾈﾐｰに使用した場合、［ｴﾈﾐｰﾚﾍﾞﾙ*100］Gを得る。								

キャラクター名
ヤクモ

プレイヤー名

所持品			
聖水			
理力符			
耐毒符			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	★							
効果：								
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果： その判定に+1dする。								
エフェクトスキップ	1	10	判定直前	-	自身	自動成功		
効果 :その判定で振るダイスの数がスキルなどの効果（パワー、ギルドサポートを除く）によって減少していても、その効果を受けずに判定を行える。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	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、持続もせず即時に終了となる。スキルは使用されたことになる。								
ドッジムーブ	4	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。								
アボイドダンス	1	4	効果参照	-	自身	自動成功		
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が成功した時、5mの移動、あるいはエンゲージからの離脱を行うことができる。								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1dする。 嘘の理由や隠している内容はわからない。								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】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。 失敗しても作動しなくなる。								
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。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 能力基本値+3 重複不可								
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果： SL2 ハイMPポーション2つ								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 携帯品の重量制限が［【筋力基本値*2】］になる。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	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。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+3 重複不可								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								