キャラクター名
“スチール”ジョー

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	6
サポートクラス	ドルイド	**Lv.1:**	セージ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	人間換算で20後半
種族	ヴァーナ			**境遇**	親友
出自（効果）	前科者			**目標**	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	7	18	6	20	8	12
ボーナス	3	2	6	2	6	2	4
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正			2		1		1
能力値	3	4	9	3	9	2	5

HP	60
MP	58
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	ウィップ	至近	-2	5	0	0	0	0	0
左手	《ハンターアーツ》					6	3		
頭部	微笑み狩人帽子					6			
胴部	ローブ					2			
補助	ガントレット					3			-1
装身具	天空の寵愛				1				
能力値			4	0	9	0	2	18	8
スキル			9	6	2			1	5
その他									
総計(右)			11	11	12	17	5	19	12 m
総計(左)			13	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	9	4		13	+ 3 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	9	4		13	+ 2 d
エネミー識別	3	10		13	+ 3 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
弱体：威圧のクリスタル	火打ち石
弱体：逆上のクリスタル	大地の砥石
弱体：スタンのクリスタル	
敏捷のクリスタル	ポーションホルダー
感知のクリスタル	ハイHPポーション
幸運のクリスタル	ハイMPポーション
ベルトポーチ	MPポーション
異次元バッグ	万能薬
小道具入れ	ドロップポーチ
ロープ	
チョーク	

現在重量： 1		
最大重量： 21	所持金： 1705	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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
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。対象が2体以上の場合Dm+SL×2								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	-	1/Sr	
効果： スキルを打ち消す								
アームズマスタリー：鞭	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した武器による命中判定+1d								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定+1d								
スティール	2	3	DR直後	-	自身	-	SL/Sr	
効果： 白兵攻撃のDR直後：攻撃対象からドロップ品ロールを行う。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	-	-	
効果： 回避判定：判定+[SL+2]								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別を行う								
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 場面(選択）にエネミー識別を行う								
ファインドアウト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： シーン内に隠密状態のキャラクターがいる場合それに気づく。隠密状態を見破った場合相手に放心を与える。								
アキュートアーツ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 攻撃の命中判定を感知で行う。								
センスエネミー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別を感知で行う。								
ハンターアーツ	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 片手武器を１つだけ装備している時、攻撃Dmと物理防御+SL×2、魔法防御+SL								
マスターアーツ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ドルイドの「種別：妖魔・魔族」限定を解除する。								
ドルイドマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 感知判定+[SL+1]								

狼族のバウンティハンター。鞭を使い、捕縛捕獲を専門としている。
命をとらないのは人道的理念があるわけではなく、そちらのほうが金になるから。
仕事の際は笑顔がペイントされた覆面とテンガロンハットを着用する。

《ホーリーストーム》でシーン化した白兵攻撃によって《スティール》する型。および感知特化で識別役。

課題
・テイマーに転職
・《エンタングル》《アローウィップ》《ウィップドロウ》《スネイクビート》で鞭攻撃強化
・《ウィップガード》で回避強化
・《スティール》のSL上げ
・《アースノウレッジ》《ルックアウト》で回避強化

キャラクター名
“スチール”ジョー

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
ホーリーストーム	★	-	ムーブ	-	自身	-	1/Sr	
効果： 《ハンターアーツ》中のみ、「種別：妖魔・魔族」を対象とする。攻撃を「射程：視界」「対象：場面(選択)」に変更する。								
ワイルドセンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 感知判定+2								
ラピディティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 敏捷判定+2								
スティールジョー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： １度の攻撃にスティールを複数回使用可能になる。《スティール》のＳＬ＋１（上限突破可）								
ビジランテ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 隠密状態を見破る対決+1d								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 罠発見判定+1d、失敗しても罠が作動しない。								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 感知基本値+3								
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別判定+1d								
トレジャーハンターⅠ	★	Fate1	効果参照	-	自身	-	-	
効果： エネミーを倒した後のドロップ品決定ロールを追加でもう１度行う。								
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 警戒行動が可能。聞き耳に失敗しても気づかれない。								
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：								