キャラクター名
ダニエル

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**		**レベル**	11
サポートクラス	ルイネーター	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	1
種族	ベスティア（リーオー）			**境遇**	正体
出自（効果）	写し身（任意）			**目標**	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	22	26	7	25	7	8
ボーナス	4	7	8	2	8	2	2
クラス修正	0	2	2	1	3	0	0
他修正		2				2	
能力値	4	11	10	3	11	4	2

HP	99
MP	84
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	ブレイドスネーク	至近	-3	13	0	0	0	-2	0
左手	ワイヤードダガー	至近	-2	15	0	0	0	-2	0
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	歪みの衣					6			
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	豊穣の花冠								
能力値			11	0	10	0	4	21	9
スキル	ベスティア：リーオー[1]、ワイドアタック[1]、サイドワインダー[1]、ドッジムーブ[1]、アームズマスタリー：鞭[1]、スペシャライズ：鞭[1]、バッドフォーチュン[1]、エングレイブド[1]、ランナップ[1]、タウント[1]、インタラプト[1]、アンビスクタリティ[1]、バタフライダンス[1]、トランス：フェザー[1]、フェイス：ブリガンディア[1]		5	15	5				
その他	蝶の帽子、歪みの衣、瘴気の結晶、漆黒の星、名馬		1		3	1	1	1	15
総計(右)			14	28	19	10	5	18	24
総計(左)			15	30					
総計(両)			12	43					
ダイス数			3 d	5 d	4 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11			11	+ 3 d
トラップ解除	11			11	+ 3 d
危険感知	11			11	+ 2 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	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
瘴気の結晶	
漆黒の星	
ドレスブック	
名馬	

現在重量：	3		
最大重量：	12	所持金：	-76300
		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
ベスティア：リーオー	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：素手の「攻撃力」を「攻撃力：+[CL+4]」に変更する。さらに、回避判定の達成値に＋１する。（修正済み）								
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。命中判定の達成値に+SL								
サイドワインダー	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果：ダメージ増加を行う。「種別：鞭」を使用した武器攻撃のダメージに+【器用】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功	1	
効果：戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、自分が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。								
タウント	1	4	セットアップ	10m	単体	感知	3	
効果：対象の【精神】と対決を行う。この対決の判定の達成値に+[SL×2]する。この対決に勝利した場合、対象に[逆上]を与える。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	5	
効果：回避判定と同時に使用する。その判定の達成値に+[SL+2]する。（現：+3）								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1	
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通り消費する。								
アンビスクタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：「右手」と「左手」にそれぞれ武器を装備している時に有効。装備しているとこつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「装備部位：双」の一つの武器として扱う。ここつの武器の「効果」は全て有効、使用可能だが、使用に宣言を必要とする「効果」は、ひとつのタイミングにひとつの「効果」しか使用できない。								
アームズマスタリー：鞭	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：「種別：鞭」を使用した武器攻撃の命中判定に+1Dする。								
スペシャライズ：鞭	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：「種別：鞭」の武器を使用した命中判定の達成地に+SL、ダメージに+SLする。（現：+5）								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：回避判定の+1Dする。								
	1							
効果：								
トランス：フェザー	5	-	ムーブ	-	自身	自動成功	5	
効果：EPを1点消費。飛行状態になり、命中判定とリアクションの判定の達成地に+SLする。この効果はムーブアクションで飛行状態を解除するか、シーン終了時まで持続する。								
バッドフォーチュン	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	1	
効果：対象が判定でクリティカルをした直後に使用する。EPを２点消費。その判定のクリティカルを打ち消す。判定の達成地は通常通り、ダイスの目を合計して算出する。								
エングレイブド	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：プリプレイに[SL×3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、自分が得たEPは全て失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時に自分はNPCとなる。								

CL1：ベスティア：リーオー1、ワイドアタック1、ランナップ1、バタフライダンス1、トランス：フェザー1、エングレイブド1
CL2：エングレイブド2、トランス：フェザー2、ドッジシフト1
CL3：エングレイブド3、トランス：フェザー3、インタラプト1
CL4：エングレイブド4、トランス：フェザー4、ヒューマナイズ1
CL5：アニマルハンド1、エングレイブド5、スペシャライズ：鞭1
CL6：トランス：フェザー5、サイドワインダー1、スペシャライズ：鞭2
CL7：ドッジムーブ1、アームズマスタリー：鞭1、スペシャライズ：鞭3
CL8：アンビスクタリティ1、ブレイカーブランド1、スペシャライズ：鞭4
CL9：スペシャライズ：鞭5、バッドフォーチュン1、タウント1
CL10：cc「シーフ→エクスプローラー」、インテュイション1、ラピッドハンド1
CL11：ダガーアーツ1、アフターイメージ1、レイザーストーム1

一般：イクイップリミット1、トレーニング：筋力1、ファインドトラップ1、リムーブトラップ1、リサーチ1、フライトマニューバ1、フェイス：ブリガンディア1、トレーニング：敏捷1、トレーニング：器用1、トレーニング：感知1、エリアサーチ1、アニマルエンパシー1

基本能力
命中：3D+12（リアクションに-1D）
DR：5D+43
回避：4D+19

《トランス：フェザー》使用時（飛行状態）
命中：3D+17（リアクションに-1D）

キャラクター名
ダニエル

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
ブレイカーブランド：白兵攻撃	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：取得する際に白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+3Dする。ただし、《エングレイブド》で取得するＥＰが14点となる。								
	1							
効果：								
ドッジシフト	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果：回避判定と同時に使用する。その判定の達成値に+3する。1シーンに1回使用可能。								
ヒューマナイズ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果：任意の人間種族の姿で登場できる。データは変更されない（装備の制限もそのまま）。不信を感じたキャラクターが《ヒューマナイズ》を見破ろうとした場合、そのキャラクターの【感知】と自分の【精神】で対決を行う。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
アニマルハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：CL5以上で取得可能。「装備部位：片、両、双」のアイテムが装備可能となる。								
	1							
効果：								
レイザーストーム	1	-	《ワイドアタック》	-	自身	自動成功	1	
効果：《ワイドアタック》と同時に使用する。《ワイドアタック》の「対象：範囲（選択）」「射程：武器」を「範囲：場面（選択）」「射程：視界」に変更し、エンゲージしていない対象にも行うことが出来るようになる。1シナリオに1回使用可能。								
アフターイメージ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功	1	
効果：武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【敏捷】判定に+1Dする。								
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：《スペシャライズ》で選択した武器を使用した武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。								
ダガーアーツ	1	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：短剣装備、双装備。回避判定の達成値に+[SL+2]する。（現：+3）								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【筋力基本値】に+3する。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【敏捷基本値】に+3する。								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【器用基本値】に+3する。								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【感知基本値】に+3する。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
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。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：トラップ解除の判定に+1Dする。								
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【感知】判定で行う情報収集の判定に+1Ｄする。								
フライトマニューバ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：飛行状態の時のみ有効。回避判定の達成値に+1する。								
フェイス：ブリガンディア	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：リアクションの達成値に+1する。								
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：警戒行動を行うことが可能となる。さらに聞き耳判定をしても、相手に気づかれなくなる。								

キャラクター名
ダニエル

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
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度まで意思の疎通ができるかはＧＭが判断すること。								
効果：								
効果：								
効果：