キャラクター名
”疾風の”ヤクモ

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	20
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	ダンサー	**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	9	31	31	7	27	11	9
ボーナス	3	10	10	2	9	3	3
クラス修正	0	2	3	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	12	13	2	11	4	3

HP	168
MP	151
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	スタンウィップ［9/片/7］（威圧）	至近	-2	14					
左手	シノビのコヅカ[8/片/8]	至近		8					
頭部	風音の帽子［2/2/0］				2	0		3	
胴部	フィルボトラベルジャケット［3/3/4］				2	4		3	
補助	フィルボブーツ［6/3/2］				2	2		3	
装身具	塊怨樹の花［5/1/0］								
能力値			12	0	13	0	4	24	8
スキル	ニンブル、ダガーアーツ、フェイス：ダガデモア、ライトニングライド		2		3			16	11
その他	漆黒の星、ジェミニカード		1	4				1	
総計(右)			13	18	22	6	4	50	19 m
総計(左)			15	12					
総計(両)									
ダイス数			4 d	7 d	5 d				

	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	12			12	+ 3 d
危険感知	11			11	+ 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	EXHPポーション
異次元バッグ	EXMPポーション
小道具入れ	毒消し
	万能薬
冒険者セット	強心丹
┗野営道具	
┗ロープ	理力符
┗ランタン	飛翔符
┗火打ち石	耐毒符
ポーションホルダー	水牛

現在重量：	16		
最大重量：	21	所持金：	108,496
		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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：作成時に行動値+3								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣	
効果：選択した武器を使用した命中判定の達成値に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズマスタリー：〜〜》を同時に適用できない。								
ツインフェンサー	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用、双使用	
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果：「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された」武器を装備しているときに有効。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」をすべて備えた「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは、同時に使用できない。								
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【敏捷】判定に+1Dする。								
ボーパルアーツ	5	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：武器攻撃のダメージ+［SLx5］								
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。								
ライドマニューバ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：回避判定に+1Dする。								
ダガーアーツ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣装備、双装備	
効果：回避判定の達成値に+［SL+2］する。								
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【行動値】と【移動力】に+［(SLx2)+2］								
	★							
効果：								
クイックステップ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
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。								
ステップ：ブライト	3	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：								
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なう（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）。								

塊怨樹の花
種別：装身具　レベル：5
重量：1
価格：169600G 鑑定値：15

効果1:パッシブ。装備者は、隠密状態のキャラクターを対象にできる。また、この効果で隠密状態の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象の隠密状態は解除される。
効果2：マイナーアクション。装備者が行う武器攻撃で1点でもダメージを与えた場合、対象に20点のMPロスを与え、メインプロセス終了時に装備者の【MP】を20点回復する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

■
リビルド
成長点「536」→ギルド上納分引く→「508」
所持金「60037G」

CL.1取得スキル
「シーフ」
1　アームズマスタリー：短剣
1　ワイドアタック
1　スティール
「ダンサー」
2　ステップダーク

キャラクター名

”疾風の”ヤクモ

プレイヤー名

所持品			
転送石（グランフェルデンの大神殿）			
チョーク			
漆黒の星			
ジェミニカード			
携帯大首領			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
タイムマジック	1	15	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：ムーブアクション」のスキルをふたつ使用できる。ただし、ムーブアクションを増やすスキルや、同じスキルを使用することはできない。								
ダッシュアタック	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果 :ダメージ増加を行なう。戦闘移動を行なう。その戦闘移動を行なった場合、白兵攻撃のダメージに+2Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
アフターイメージ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：　≪バタフライダンス≫1で取得可能。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。								
	1							
効果：								
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回復を行なう。【MP】を［CLx5］点回復する。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲（選択）	命中判定		
効果：　対象に武器攻撃を行なう。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+［SLx2］する。　クリティカル：ダイスロール増加								
レイザーストーム	1	-	《ワイドアタック》	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
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「対象：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なうことができるようになる。								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：　ワイドアタック2回使うよ。								
デスブレイド	5	10	DR直前	-	自身	自動成功	シナリオLS回	
効果：　武器攻撃のダメージ+【行動値】								
トップギア	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　デスブレイドの効果に+［SLx10］する。								
スティール	1	3	DR直後	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :エネミーを対象とした白兵攻撃のダメージロールの直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品をひとつ得る。通常どおり、ドロップ品決定ロールを行なうこと（この時、ドロップ品の決定に効果を発揮するギルドサポートなども適用される）。ドロップ品が設定されていないエネミーに使用した場合、［エネミーレベル*100G］を得る。								
	★							
効果：								
エフェクトスキップ	1	10	判定直前	-	自身	自動成功		
効果 :判定の直前に使用する。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なえる。								
	★							
効果：								
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どおり消費する。								
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。その回避判定が成功した時、5m以内の移動、あるいはエンゲージからの離脱を行なうことができる。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、離脱はできない。								
	★							
効果：								
ダイフーンドッジ	1							
効果：								
リスクマネージメント	1							
効果：								
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。ただし、嘘をついている理由や隠している内容まではこの判定では分からない。								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　登攀や跳躍を行なう【筋力】判定に+1Dする。								

キャラクター名
”疾風の”ヤクモ

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
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。							
フェンサーⅠ	1	ﾌｪｲﾄ1	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃と同時に使用する。フェイトを１点消費。その攻撃のダメージに+［（その攻撃の対象の数）D］する。							
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5する。							
フェンサーⅡ	1	ﾌｪｲﾄ1	判定直前	-	自身	自動成功		
効果 :CL4以上、《フェンサーⅠ》で取得可能。リアクションの判定の直前に使用する。フェイトを１点消費。そのリアクションの判定に+2Dする。								
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1D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							
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	スキルに対するリアクションとして行なう【精神】判定に+1Dする。							
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。							
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【行動値】に+2する。ただし、他の≪フェイス：〜〜≫を取得できなくなる。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								