キャラクター名
サヨ

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**	17
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	18
種族	ヴァーナ			**境遇**	渡来
出自（効果）	忍			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	26	34	6	31	6	12
ボーナス	4	8	11	2	10	2	4
クラス修正	0	1	3	0	2	1	1
他修正					3		
能力値	4	9	14	2	15	3	5

HP	148
MP	142
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	迷宮の道導	至近	0	20				0	
左手	飛影刃	至近	0	10				0	
頭部	飛燕の帽子				2	2	-2		0
胴部	ミラージュクローク				0	8	0		0
補助	ウィングバックラー				2	8	1		3
装身具	プラチナムスカーフ								
能力値			9	0	14	0	3	29	9
スキル			2	40	3			6	5
その他			1	4	2			1	
総計(右)			12	64	23	18	2	36	17 m
総計(左)			12	54					
総計(両)			12	74					
ダイス数			4 d	3 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	15	4		19	+ 3 d
トラップ解除	9	4		13	+ 3 d
危険感知	15	4		19	+ 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	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	理力符：火・水・地・風・光・闇
ベルトポーチ	
異次元バック	小物入れ
	漆黒の星
ポーションホルダー	太陽のリボン
ハイMPポーション×0	ジェミニカード
グレートHPポーション×1	風邪の蹄鉄
グレートMPポーション×2	
万能薬×3	シースベルト
蘇生薬	ダウンバゼラード
	斬滅環

現在重量：	18		
最大重量：	38	所持金：	1450107
		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
アクロバット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
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+[SL×2]する。								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した武器の命中判定に+1Dする。								
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。								
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時に有効。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。								
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。								
ピアシングストライク	3	5	ダメージロールの直後	-	自身	自動成功	-	
効果： 武器判定のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
ナイフパリー	1	3	ダメージロールの直後	-	自身	自動成功	盾非装備、刀装備、防御中1回	
効果：ダメージ軽減を行なう。あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージを-[あなたが装備している武器の攻撃力の合計]する。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーフ、シナリオ1回	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの仕様を宣言したときにする。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に消費する。								
スペシャライズ：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 選択した武器の命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。								
	1							
効果：								
クイックステップ	1	5	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果： 《ステップ：〜〜》のダンサーのスキルをふたつ使用できる。								
ステップ：ダーク	3	4	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果： 回避判定の達成値に+[SL×2]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ステップ：ファイア	3	4	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージ増加を行なう。攻撃のダメージに+[SL×3]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	セットアッププロセス	10m	単体	俊敏	-	
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+[SL×2]する。この対決に勝利した場合、対象に［逆上］を与える。								

ギルド：プリエ
【伝承武具：迷宮の道導（ダンジョニスタ）】（伝承武具：伝説の武具で取得）
ダンジョン/幸運の武具/臆病

キャラクター名

サヨ

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
エンカレッジ	1	6	イニシアチブプロセス	-	単体	自動成功	-	
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時に行動済みとなる）。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）。								
ソードダンス	1	5	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果：ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+【敏捷】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
エフェクトスキップ	1	10	判定の直前	-	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								
ダンシングヒーロー	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	-	
効果：判定の直前に使用する。その判定に+1D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。								
バトルステップ	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ステップ：～～》の効果が持続中に有効。攻撃の命中判定に+SL、回避判定に+SL、攻撃のダメージに+SLする。								
	1							
効果：								
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に+[SL×5]する。								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャーアクション	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《ワイドアタック》による白兵攻撃を2回行なう。この《ワイドアタック》はコストを消費しない。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を攻撃してもよい。								
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。								
アフターイメージ	1	-	ムーブアクション	12	自身	自動成功	-	
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。								
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
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。								
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）」「対象：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うことができるようになる。								
マジックカット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ナイフパリー》が魔法ダメージに対しても効果を発揮するようになる。								
	1							
効果：								
ハントアップ	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：対象がドロップロール品決定ロールを行なった直後に使用する。そのダイスロールを振りなおす。その際、ダイス数は変更されない。								
ドッジマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：防具を装備してないか、装備している防具の「回避修正」がすべて±-以上の時に有効。回避判定の達成値に+[SL+1]する。防具を装備していない場合、さらに【移動力】に+5する。								
ドッジスラッシュ	1	8	効果参照	至近	単体※	自動成功	ラウンドSL回	
効果：対象が行なう攻撃に対して、あなたが書いh義判定に勝利した直後に使用する。対象に［CL×2］点のHPロスを与える。								
ストームラン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：装備している「移動修正」が±0以上の防具ひとつにつき、【行動値】に+2する。この時に「装備部位：全身」の装備してる場合、ふたつ装備しているものとして扱う。								
ゴールドアドベンチャー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：トラップによって受けるHPロス、MPロスに-10（最低1）する。								
プラチナムスカーフ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：プラチナムスカーフを取得する。								

キャラクター名
サヨ

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
	1							
効果：								
ラピディティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【敏捷】の判定の達成値に+2する。								
スプリンター	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【移動力】に+5する。								
ダンジョンマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：ミドルフェイズのダンジョンシーン、かつ戦闘以外の時に有効。あらゆる行為判定の達成値に+1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。								
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :トラップ感知、トラップ解除、危険価値の達成値に+1する。さらに、あなたが作動させたトラップが要求する判定に有効。その判定の達成値に+2する。								
フェイス：グローヴィス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【器用】の判定に+1する。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択した【能力基本値】に+3する。								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択した【能力基本値】に+3する。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択した【能力基本値】に+3する。								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択した【能力基本値】に+3する。								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：選択した【能力基本値】に+3する。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大MP】に+CLする。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：トラップ解除判定に+1Dする。								
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	ｸﾘｯﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	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。								
フリッカースラッシュ	1	12	ﾒｼﾞｬｰｱｸｼｮﾝ	1Sq	十字（選択）	命中判定	ｴﾝｶｳﾝﾀｰ:､ 鋼鉄長､ ｼｮｯﾄ武	
効果：対象に武器攻撃を行なう。クリティカル：ダイスロール増加								
フェンサーⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
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。								
フェンサーⅡ	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：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。								
フェンサーⅢ	1	-	パッシブ	-	自身	-	シーフ	
効果：フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールのダイスを増やす際に、消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす。								
効果：								