

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	10
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	シーフ	性別	女性
称号クラス				年齢	17
種族	ヒューリン			境遇	傷病
出自 (効果)	犯罪組織			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	18	22	8	17	8	9
ボーナス	3	6	7	2	5	2	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	7	9	2	6	3	4

HP	87
MP	75
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	慈悲の短剣	至近	0	4+[CL]	0	0	0	1	0
左手	慈愛の短剣	至近	1	4	0	0	0	0	0
頭部	グリーンベレー	/	1			1			
胴部	踊り子の衣装	/			1	1			
補助	バトルマント	/		2		3			-1
装身具	セブングブ	/							
能力値			7	0	9	0	3	15	8
スキル			1						
その他	慈悲の短剣、慈愛の短剣装備時に命中判定でクリティカルしたらダメージに*(CL*2)		1					1	
総計(右)			10	2					
総計(左)			11	6	10	5	3	17	7
総計(両)			11	6					m
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		2	9	+ 3 d
危険感知	6			6	+ 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	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
冒険者セット	
伝心の人形	
ポジションポーチ	
漆黒の星	
太陽のリボン	
ハイMPポジション*4	
聖水*0	
ベルトポーチ	
Hpポジション1	
転送石	

現在重量： 10
 最大重量： 16
 所持金： 95
 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
プロビデンス	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果：キャラクター作成時のフェイトが6点となる。もし、メインクラスとサポートクラスが同じ場合は7点となる。あなたは“運命の精霊王”アリアンロッドの加護を強く受けており、運命を切り開く力を持っている。								
	◇							
効果：								
---	◇							
効果：								

ランナップ	1	3	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果：戦闘移動、あるいは離脱を行なう。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、離脱を行なうことはできない。予備動作なく、即座に動き出すことができるようになるスキル。								
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。この効果はあシーン終了まで持続する。<闇>の精霊に祈りを捧げる舞を踊るスキル。あなたの身体を闇が隠してくれる。								
ステップ：ウォーター	3	5	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果：攻撃の命中判定の達成値に+[SL*2]する。この効果はあシーン終了まで持続する。<水>の精霊に祈りを捧げる舞を踊るスキル。あなたの目は相手の動きを見逃さない。								
	◇							
効果：								
---	◇							
効果：								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブプロセス	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）。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）。鼓舞する舞を踊り、対象を突き動かすスキル。								
---	◇							
効果：								

フルスピード	1	4	効果参照		自身	自動成功		
効果：移動と同時に使用する。その移動では[移動力]に+[SL*5]mする。人よりも早く遠くまで走ることができるようになるスキル。素早い切り返しも可能で、あなたを捕捉するのは至難の業だろう。								
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。クリティカル：ダイスロール増加 素早い動きで周囲の敵すべてを攻撃するスキル。								
ピアシングストライク	3	5	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+(SL)D]する。相手の無防備な場所を攻撃することにより、より大きなダメージを与えるスキル。								
	◇							
効果：								
---	◇							
効果：								

ビザンテ、スーパーセンス、（ステップ時のみ）太陽のリボン、プリガンティア
 スペシャルサイズのダメージのみ+1（命中判定は計算済み）を計算すること。他は計算済み。

親が犯罪組織に所属していた私は、生まれた時から組織に所属し、特に疑問や不満を持つこともなく、暗殺や破壊工作などを教え込まれた。ある時、暗殺任務に失敗して死にかけ、仲間からも救出を諦められるが、一命を取り留める。その経験から、自分はあっさり死んでしまう存在だという自覚をし、何をしてでも生き延びると決意をした。

特段冒険者になりたいと思っていたわけではないが、何かの運命に導かれるように、冒険家業をメインに生活するようになった。

出身地：未定
 CL1取得スキル：《ワイドアタック》《バタフライダンス》《アームズマスター：短剣》《アンビデクスタリティ》《インタラプト》

キャラクター名 フィア	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
アポイドダンス	1	4	効果参照	-	自身	-		
効果：回避判定と同時に使用。回避判定の達成に+SL。回避判定成功時、5m以内の移動か、離脱を行うことができる。ただ、自分のいるエンゲージが敵キャラに封鎖されていたら離脱不可。								
ナイフパリィー	1	3	ダメージの直後		自身	自動成功	敵の属性が変化しない	
効果：ダメージ軽減を行う。あなたが物理ダメージを受けるダメージの直後に使用する。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を合計]する。両手の短剣を器用に扱い、敵の攻撃を受け止めるスキル。								
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。防御力を捨てる代わりに回避力を高めるスキル。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：対象が「タイミング：バフ、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。効果を発動しなくてもスキルは使用されたこととなるので、対象はコストなどを通常通り消費する。驚かせたり、不意をついたりして、相手の行動を阻害するスキル。								
--- パッシブ ---	◇							
効果：---								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：取得する際に「短剣、鞭」からひとつを選択せよ。(アームズマスタリー：短剣)のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+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。特定の武器の扱いに習熟する。								
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。蝶のような華麗な動きで、攻撃を避けるスキル。								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣装備	
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」をすべて構えた「装備個数：両」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、宣言が必要とするものは、同時に使用できない。								
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：移動を行っても隠密状態は解除されず、隠密状態を維持したままでエンゲージすることも可能である。この効果はスキル、パワー、アイテム、ギルドサポートの効果によって移動を行なう時も有効。物陰に隠れながら、音も立てずに移動するスキル。								
スペシャライズ（短剣）	1		パッシブ	-	自身	-		
効果：選択した武器を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。								
ストリートワイズ	1	-	メジャー	-	自身	幸運		
効果：情報収集を【幸運】判定で行なう。その【幸運】判定に+1Dする。裏社会と繋がりを持っており、そこから情報を手に入れるスキル。								
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。構造からの推測、あるいは経験や勘などから、トラップを発見する能力に長けていることを表わすスキル。								
エリアサーチ	1		パッシブ					
効果：警戒行動を取れる。聞き耳判定に失敗してもバレなくなる。								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果：トラップ解除の判定に+1Dする。様々な種類のトラップの構造についてあなたが熟知しており、その仕掛けを解くことを得意としていることを表すスキル。								
スーパーセンス	1		パッシブ		自身			
効果：警戒行動、聞き耳の達成値に+1								
フェイス：プリガンティア	1		パッシブ		自身			
効果：リアクションの達成値に+1								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果：危険感知の判定に+1D								
ビジランテ	1		パッシブ		自身			
効果：隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の[感知]判定に+1D。								
クローズオフ	1							
効果：---								
効果：---								
効果：---								
効果：---								