キャラクター名
クラスホッパーたかよし

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	12
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	38
種族	ヒューリン			**境遇**	クラスホッパー
出自（効果）	商人			**目標**	無目的

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	24	24	9	9	18	12	16
ボーナス	8	8	3	3	6	4	5
クラス修正	0	2	1	0	1	1	3
他修正					1		2
能力値	8	10	4	3	8	5	10

HP	117
MP	98
フェイト	6

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ウィングランシア	至近	-2	18	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	アサルトジャケット					8			-1
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			10	0	4	0	5	12	13
スキル	《ウェポンルーラー》、《フォーチュンヒット》、《ルックアウト》、《スピードスイング》		2	10	2			2	
その他									
総計(右)			10	28	8	13	9	15	15 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	3 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8			8	+ 3 d
トラップ解除	10			10	+ 4 d
危険感知	8	2		10	+ 3 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					+ d
呪歌判定	5			5	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 48	所持金： 18600	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**
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【器用】判定+1D								
AM：槍	1	-	パッシブ	-	自身	-	槍使用	
効果： 命中判定+1D　複数の《AM：～～》を同時適用不可								
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1D								
ウェポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器を使用した命中判定の達成値+[SL+1]								
スピードスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-	両装備	
効果： 装備している「装備部位：両」武器の「行動修正」+[SL×3]（最大0）								
サイバーアイ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【感知】+1　また[暗闇]によるペナルティを受けない　明度のルールを採用している場合、明度2以下のペナルティを受けない。								
エクセレントギフト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【幸運】+2								
レイザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージ+1D								
フォーチュンヒット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+【幸運】								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定+1Dする								
ルックアウト	1	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果： リアクションと危険感知の判定の達成値に+[SL+1]								
ファインディング	1	6	効果参照	視界	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 対象がドロップ品決定ロールを行う直前に使用する そのダイスロールを2回行い、任意の方の結果を選択できる								
ストライクスロー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 投射による射撃攻撃のダメージ+[SL×4]、射程+10m								

ウィングランシアの投射攻撃
射程：23m
命中：6D+10
ダメージ：3D+46

飽き性・コミュ障・完璧主義の三拍子が揃った社会不適合者、その名もクラスホッパーたかよし！

自分に馴染むクラスが見つからずに転職を繰り返した、その名もクラスホッパーたかよし！

そこそこ繁盛している商人の息子で、38歳になった今も両親の脛を若干かじりながら生きている、その名もクラスホッパーたかよし！

根拠不明の謎の自信でローンを組んだ槍の代金返済に日々追われ、その場しのぎの日銭を稼いでいる、その名もクラスホッパーたかよし！

生まれてこの方、猛烈な幸運に支えられながら普段暮らしを享受している頑張りたくないヒューリン、その名もクラスホッパーたかよし！

女性にモテたいがモテる努力を一切していない男、その名もクラスホッパーたかよし！

本名：たかよし

キャラクター名

クラスホッパーたかよし

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
エイミングショット	1	10	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果： 射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1D　この効果はラウンド終了まで持続する。								
アデンダム	1	5	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。行動済みでもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったあとで行動済みにならない。								
ブルズアイ	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行なう　射撃攻撃のダメージに+【感知】する この効果はメインプロセス終了まで持続する								
シックネス	1	6	DR直前	20m	単体	自動成功	R1回	
効果： 対象が行うその攻撃でHPダメージを与えた場合、[衰弱(SL)]を与える。[衰弱]はこのスキルの対象が与えることに注意								
スティール	1	4	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 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×100]Gを得る								
ニンブルスティール	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《スティール》で行うドロップ品決定ロールに+1Dする。さらに、《スティール》の「効果」の「白兵攻撃のダメージロールの直後」を「武器攻撃のダメージロールの直後」に変更する。								
ブレイクダンス	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	ｱｰｼｱﾝ	
効果： 自身が行なう武器攻撃の対象が行なうリアクションの判定-1D　この効果はメインプロセス終了まで持続する								
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果： 判定+1D								
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中	ｼｰﾝ1回	
効果：対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	ｼｰﾝ、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する 効果を発揮しなくともスキルの使用は発生するため、対象はコストなどを通常どおり消費する								
バーサタイル	1	-	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：すでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキルひとつの使用回数を1回増やす。 ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである。								
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。								
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【精神】判定に+1Dする。								
アースノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：あなたは「使用条件：アーシアン」スキルを取得できる。 ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない。								
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。								
トレーダー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： プリプレイにあなたの所持金が[【幸運】×50]G増える								
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。								
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 警戒行動を行なうことが可能となる さらに聞き耳の判定に失敗しても相手に気づかれなくなる								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】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。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力基本値】+3								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【器用基本値】+3								

キャラクター名

クラスホッパーたかよし

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
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【精神基本値】+3								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【幸運基本値】+3								
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：								
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								