

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____
 リグ _____

メインクラス	エキスプローラー	Lv.1:		レベル	19
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	女
称号クラス				年齢	忘れた
種族	ディーバ			境遇	師匠
出自 (効果)	逃走			目標	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	24	33	9	30	15	6
ボーナス	5	8	11	3	10	5	2
クラス修正	0	1	3	0	2	1	1
他修正							
能力値	5	9	14	3	12	6	3

HP	177
MP	167
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	トライエッジ	至近	-1	14				-1	
左手	トライエッジ	至近	-1	14				-1	
頭部									
胴部									
補助									
装身具	セブングダブ								
能力値			9	0	14	0	6	26	10
スキル	ハイパーダブ、ウェポンフォーカス、ステップ:ファイア、ステップ:ダーク、ソードダンス、クイックステップ		5	52	6			5	5
その他				5					
総計(右)			13	71					
総計(左)			13	71	20	0	6	29	15
総計(両)			12	85					m
ダイス数			4 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	12	1		13	+ 3 d
トラップ解除	9	1	2	12	+ 3 d
危険感知	12	1		13	+ 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	3			3	+ d
呪歌判定	6			6	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
- ハイMPポーション*9	
太陽のリボン	

現在重量:	5	所持金:	935	預金・借金:	
最大重量:	18				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ディーバ:エルダ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: あなたが取得しているスキルの「コスト」を-1(最低1)する。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。								
ワイドアタック	1	3(4)	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果: 武器攻撃を行う。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								
アームズマスタリー:短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果: 選択した武器による命中判定に+1D								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1D								
アンビテクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果: 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。								
ランナップ	1	2(3)	セットアップ	-	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、離脱を行なうことができない。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ、ジブ	
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せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストを通常通り消費する。								
ピアシングストライク	3	4(5)	DR直前	-	自身	自動成功		
効果: ダメージに+(SL)D								
スペシャライズ:短剣	5	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
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。								
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
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に有効。武器攻撃のダメージに+5する。								
ドッジムーブ	5	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。								
クイックステップ	1	4(5)	セットアップ	-	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:ファイア	3	3(4)	セットアップ	-	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。								
ステップ:ダーク	3	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+[SL*2]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ソードダンス	1	4(5)	マイナー	-	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。								

防具を纏わず普段着でやる人。自分にとっての楽しさ優先。修行はキライ。師匠から逃亡中。

セットアップ
 ランナップ コスト2 戦闘移動or離脱
 クイックステップ ステップ:ファイア ステップ:ダーク コスト10 ダメ+9 回避+6 すべての達成値+1

ムーブ
 ダッシュアタック コスト4 戦闘移動 移動した場合ダメ+2D
 アフターイメージ コスト11 命中・回避+1D
 ピンポイントアタック コスト9 物理魔法無視 3/シーン
 タイムマジック アフターイメージ ピンポイントアタック コスト34 命中・回避+1D 物理魔法無視
 タイムマジック アフターイメージ ダッシュアタック コスト29 命中・回避+1D 戦闘移動 移動した場合ダメ+2D
 タイムマジック ダッシュアタック ピンポイントアタック コスト27 戦闘移動 移動した場合ダメ+2D 物理魔法無視

マイナー
 ソードダンス コスト4 ダメ+14

メジャー
 ワイドアタック コスト3 範囲(選択) 2体以上に攻撃する場合+2 基本ダメージ2D+72 クリティカル: ダイスロール増加
 ゲイルスラッシュ コスト14 ワイドアタック2回 3/シーン
 レイザーストーム ワイドアタックを場面(選択) 射程: 視界にする 1/シナリオ タイミング: ワイドアタック
 フェンサーI コスト: フェイト1点 ダメ+(攻撃の対象の数)D タイミング: 武器攻撃時

キャラクター名 プレイヤー名
 リグ

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	5(6)	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	1/シーン	
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)。							
ゲイルスラッシュ	3	14(15)	メジャー	-	自身	自動成功	SL/シーン	
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。							
レイザーストーム	1	-	《ワイドアタック》	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
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。							
ダッシュアタック	1	4(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。							
ピンポイントアタック	3	9(10)	ムーブ	-	自身	自動成功	1/シーン、短剣使用	
効果	:武器攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。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	11(12)	ムーブ	-	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。							
タイムマジック	1	14(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。							
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
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。							
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:【敏捷】判定に+1D							
ゴーストアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:《ピアシングストライク》の効果に+[(SL)D]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。							
ツインフェンサー	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用、双装備	
効果	:武器を使用した命中判定に+1Dする。							
ポーパルアーツ	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。							
ドッジマスター	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:防具を装備していないか、装備している防具の「回避修正」がすべて±0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】+5する。							
ドッジマスターII	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:防具を装備していないか、装備している防具の「回避修正」がすべて±0以上の時に有効。攻撃のダメージに+[SL*3]する。防具を装備していない場合、さらに【行動値】に+5する。							
ドッジスラッシュ	3	7(8)	効果参照	至近	単体※	自動成功	SL/ラウンド	
効果	:対象が行なう攻撃に対して、あなたが回避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。							
ストライダー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:封鎖されたエンゲージから離脱する際に行なう、【行動値】判定に+1D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。							
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できる。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。							
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:トラップ探知、トラップ解除、危険感知の達成値に+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。							
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。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。							

