キャラクター名
ロイ・グランウォーデン・シノノメ

プレイヤー名

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **メインクラス** | エクスプローラー | **Lv.1:** | | **レベル** | 15 |
| **サポートクラス** | ダンサー | **Lv.1:** | ダンサー | **性別** | 男 |
| **称号クラス** | | | | **年齢** | 14 |
| **種族** | ヴァーナ | | | **境遇** | 師匠 |
| **出自**（効果） | 一般人 | | | **目標** | 修行 |

| | 筋力 | 器用 | 敏捷 | 知力 | 感知 | 精神 | 幸運 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **基本値** | 12 | 21 | 30 | 6 | 27 | 6 | 8 |
| **ボーナス** | 4 | 7 | 10 | 2 | 9 | 2 | 2 |
| **クラス修正** | 0 | 1 | 3 | 0 | 2 | 1 | 1 |
| **他修正** | | | | | | | |
| **能力値** | 4 | 8 | 13 | 2 | 11 | 3 | 3 |

| | |
|---|---|
| **HP** | 131 |
| **MP** | 111 |
| **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 | 飛影刃 | 至近 | -1 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 左手 | 飛影刃 | 至近 | -1 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 頭部 | 蝶の帽子 | | | | 1 | 1 | | | |
| 胴部 | コンバットクローク | | | | 0 | 6 | | | |
| 補助 | トリックマント | | | | | 5 | | | |
| 装身具 | | | | | | | | | |
| **能力値** | | | 8 | 0 | 13 | 0 | 3 | 24 | 9 |
| スキル | | | 5 | 6 | 2 | | | 1 | 5 |
| その他 | | | | | | | | | |
| **総計(右)** | | | 12 | 16 | 16 | 12 | 3 | 25 | 14 m |
| **総計(左)** | | | 12 | 16 | | | | | |
| **総計(両)** | | | 11 | 26 | | | | | |
| **ダイス数** | | | 4 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 | 11 | | | 11 | + 2 d |
| トラップ解除 | 8 | | | 8 | + 2 d |
| 危険感知 | 11 | | | 11 | + 2 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 | |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| | | |
|---|---|---|
| 現在重量： 0 | | |
| 最大重量： 12 | 所持金： | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| オーバーパス | ★ | - | パッシヴ | - | 自身 | - | | |
| 効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1 | | | | | | | | |
| ワイドアタック | 5 | 4 | メジャー | 武器 | 範囲(選択) | 命中 | | |
| 効果： 武器攻撃を行う。その攻撃の対象が二体以上の場合、ダメージに+［ＳＬ×2］する | | | | | | | | |
| アンビデクスタリィ | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果 :短剣二つを「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「装備部位：双」として扱う。効果はすべて使用できるが、使用に宣言を必要とするものは同時に使用できない | | | | | | | | |
| アームズマスタリー「短剣」 | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果： 短剣の命中判定に＋1D | | | | | | | | |
| バタフライダンス | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果： 回避判定に＋1D | | | | | | | | |
| ストライククロー | 5 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果： 投射による射撃ダメージに+［SL×4］し、射程に+10mする。 | | | | | | | | |
| ツインフェンサー | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果： 短剣、双剣装備時の命中判定に+1D | | | | | | | | |
| オーバーパス | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果： 行動値+1、移動力+5 | | | | | | | | |
| トレーニング:俊敏 | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果： 選択した基本能力値に+3 | | | | | | | | |
| トレーニング:器用 | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果： 選択した基本能力値に+3 | | | | | | | | |
| フェンサーIII | 1 | | パッシブ | | 自身 | | シーフ | |
| 効果： フェイトを利用して武器攻撃時にダイスを増やす際に、使用したフェイト一点ごとにダイスを二個増やすに変更する | | | | | | | | |
| エンカレッジ | 1 | 6 | イニシアチブ | 20m | 単体 | 自動 | 1/シーン | |
| 効果： 対象はイニシアチブにメインプロセスを行える。使用するには未行動で無ければならず、使用後に行動済みになる | | | | | | | | |
| ステップ：ブライト | 3 | 5 | セットアップ | | 自身 | 自動 | | |
| 効果： 行動値増加を行う。【行動値】に＋「SL×3」する。この効果はシーン終了まで持続する | | | | | | | | |
| アフターイメージ | 1 | 12 | ムーブ | | 自身 | 自動 | | |
| 効果： 武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1Dする。シーン持続 | | | | | | | | |
| ピンポイントアタック | 3 | 10 | ムーブ | | 自身 | 自動 | SL/シーン | |
| 効果： 「種別：短剣」で攻撃するときのみ有効。ダメージロール時「物理防御力」「魔法防御力」を０とみなしてダメージを算出する。 | | | | | | | | |

セットアップに行動値が9上昇
※武器投射時、攻撃力+20、射程距離+10m
※飛影刃：この武器を利用した武器攻撃に対するリアクションの判定に-1Dする。
※マイナーでフェイントを使用していた場合、更にリアクションの判定に-1Dする。

☆攻撃スキル構成

| 消費MP | 命中判定 | ダメージ判定 | タイミング | スキル |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 8+4D | 26（20）+4D | 無し | 無し（投射時攻撃力+20） |
| 4 | 8+4D | 26+（20）+（10）+4D | メ | ワイドアタック（対象が複数の場合＋10） |
| 13 | 8+4D | 26+（20）+（10）+7D | メ | ワイドアタック、ワイドストーム |
| 18 | 8+4D | 26+（20）+（10）7D×2 | メ | ゲイルスラッシュ、ワイドストーム（二回攻撃※対象は単体） |
| 13 | 8+4D | 26+（20）+（10）7D | メ | ワイドアタック、ワイドストーム、レイザーストーム（シーン攻撃） |

ムーブアクション
+12　+1D　回避判定＋1D　シーン持続　アフターイメージ
+10　物理、魔法防御無視　ピンポイントアタック

ダメージロール直前
+10　+【行動値】　デスブレイド

攻撃時に使用

キャラクター名

ロイ・グランウォーデン・シノノメ

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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| フェイント | 1 | 4 | マイナー | | 自身 | 自動 | | |
| 効果： この攻撃による回避判定に-1Dする | | | | | | | | |
| ゲイルスラッシュ | 2 | 15 | メジャー | | 自身 | 自動 | 1/シーン | |
| 効果： ワイドアタックによる白兵攻撃を二回行える。このワイドアタックのコストは消費しない。対象は別でもいいし、同じでもいい | | | | | | | | |
| アニマルエンパシー | 1 | | メジャー | | 自身 | | | |
| 効果： 「分類:動物、魔獣」と意思疎通が行える。どれくらい行えるかはGMの判断による | | | | | | | | |
| デスブレイド | 5 | 10 | ダメージロール直前 | | 自身 | 自動 | SL/シナリオ | |
| 効果： 武器攻撃のダメージに+【行動値】する。 | | | | | | | | |
| ワイドストーム | 3 | 3 | 効果参照 | | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果：「タイミング：メジャー」「判定：命中判定」の武器攻撃を行うシーフ、およびその上級クラスのスキルと同時使用。ダメージロールに+(SL)Dする | | | | | | | | |
| インタラプト | 1 | | 効果参照 | | 単体 | 自動 | | |
| 効果： スキルを打ち消す | | | | | | | | |
| スイングダガー | 1 | 5 | 効果参照 | | 自身 | 自動 | 短剣使用時 | |
| 効果： 投射による射撃攻撃と同時使用。その攻撃で使用した武器は自身の手に戻り、装備品となる。 | | | | | | | | |
| ダンシングヒーロー | 1 | | 判定の直前 | | 自身 | 自動 | 1/シーン | |
| 効果： 判定に+1Dする | | | | | | | | |
| エフェクトスキップ | 1 | 10 | 判定の直前 | | 自身 | 自動 | | |
| 効果： 判定の直前に使用、判定のダイスがスキルの効果で減少していても、その効果を受けずに判定を行える | | | | | | | | |
| レイザーストーム | 1 | | 効果参照 | | 自身 | 自動 | 1/シナリオ | |
| 効果 :ワイドアタック使用時。このスキルは「種別：短剣」の武器で攻撃するときのみ使用可能。〈ワイドアタック〉を「対象：場面」「射程：視界」に変更する | | | | | | | | |
| フェンサーⅠ | 1 | | 効果参照 | | 自身 | 自動 | シーフ | |
| 効果： 武器攻撃と同時に使用。フェイトを一点消費し、その攻撃のダメージに+［（その攻撃の対象人数）D］する | | | | | | | | |
| フェンサーⅡ | 1 | | 効果参照 | | 自身 | 自動 | シーフ | |
| 効果： リアクションの判定の直前に使用する。フェイトを一点消費。そのリアクションの判定に+2Dする | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |