

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:	ダンサー	性別	
称号クラス				年齢	
種族				境遇	天啓
出自 (効果)	狩人			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	15	21	10	18	9	6
ボーナス	4	5	7	3	6	3	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	4	6	9	3	7	4	3

HP	104
MP	107
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	永遠神剣十位【無謀】	至近	10	6	0	0	0	2	0
左手	ディジーナイフ	至近	-1	5	0	0	0	0	0
頭部	ドミノ					2			
胴部	パッドッドアーマー					7			-1
補助									
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	9	0	4	16	9
スキル	ディーバ：デミゴッド			3			3		
その他									
総計(右)			16	9					
総計(左)			5	8	9	9	7	18	8
総計(両)			15	14					m
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 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	+ 2 d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
果物	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
ポーションホルダー	
果物	
ハイMPポーション	
HPポーション	

現在重量：	5	所持金：	100	預金・借金：	
最大重量：	12				

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：デミゴット	★		パッシブ		自身			
効果：あなたが行う攻撃と与える魔法ダメージに+3する。さらに魔法防御力に+3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	2	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]								
バタフライフライ	1		パッシブ		自身		SL1	
効果：回避判定に+1Dする。								
ドッジムーブ	5	2	効果参照		自身	自動成功	SL5	
効果：盾非装備の時に発動できる。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。								
インタラプト	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ回	
効果：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となる。								
エンカレッジ	1	6	イニシア	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。対象はこのスキルの効果を拒否できる。								
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ		自信	自動成功	SL3	
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。								
マタドール	4	4	判定の直前		自身	自動成功	SL5	
効果：回避判定の直前に使用する。その回避判定の達成値に+SL+1する。								
スティール	1	3	DR直後		自身	自動成功	シナリオ回	
効果：エネミーを対象とした白兵攻撃のDRの直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品決定ロールを行うこと。ギルドサポートなども適用される。ドロップ品が決定されていないエネミーに使用した場合はエネミーレベル×100Gを得る。								
アンビデクスタリティ	1		パッシブ		自身		SL1	
効果：短剣、鞭装備。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。装備している二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。								
インベナム	1	6	効果参照		自身	自動成功	SL3	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合、毒を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ビースティング	3	4	メジャー	武器	単体	命中判定	SL3	
効果：命中判定にSL+1Dする								
ジャストディフェンス	1		シーンSL回判定の直後		自身	自動成功	SL3	
効果：回避判定の直後に使用。+2する								
アプリケーション	1		マイナー		自身	自動成功	SL1	
効果：MP回復、MPをCL×5点回復								
ナイフパリー	1	3	DR直後		自身	自動成功	SL1	
効果：ダメージ軽減。物理ダメージに武器の攻撃力の合計を軽減する。								

神剣【赤】：スフィアハイロウ LV1
 タイミング:パッシブ
 判定:なし
 対象:自身
 射程:なし
 コスト:なし
 使用条件:なし
 SL上限:1
 効果:魔法攻撃力にCL+5
 フリーアクション:MP10を支払うことでラウンド終了時まで魔術判定に+1d6する
 【CL5から習得】
 魔術判定の達成値に+2する

【行動値強化】LV2
 タイミング:パッシブ
 判定:なし
 対象:なし
 射程:なし
 コスト:なし
 使用条件:
 SL上限:なし
 効果:SLの行動値を増加する

