

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	1
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	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	9	11	9	9	9	6
ボーナス	3	3	3	3	3	3	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	4	5	3	4	4	3

HP	32
MP	32
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ダガー	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット	/				1			
胴部	踊り子の衣装	/			1	1			
補助	マント	/				1			
装身具	シーフズツール	/							
能力値			4	0	5	0	4	9	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	4					
総計(左)			4	0	6	3	4	9	8
総計(両)									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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量: 2

最大重量: 9

所持金: 0

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
シーファイター	★		パッシブ		自身		遊泳	
効果: 武器攻撃のダメージに+1Dする。またキャラクター作成時、水陸両用を獲得する								
インタラプト	1	4	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ回	
効果: 対象がスキルの発動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								
アームズマスタリ・短剣	1		パッシブ		自身			
効果: 短剣の命中判定に+1Dする。								
インバナム	1	6	効果参照		自身	自動成功		
効果: 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でも与えた場合[毒]を与える。								
ステップ: フライト	1	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果: 行動値増加を行う、行動値に+3する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ダンスマカブル	1	12	メジャー	20m	単体	自動成功		
効果: 対象が行う攻撃の命中判定で1個以上6の目が出た場合、その攻撃はクリティカルとなる。この効果は対象の攻撃がクリティカルするか、シーン終了まで持続する。								
	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

所持品

MPポーション

HPポーション