

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	3
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	ヒューリン			境遇	渡来
出自(効果)	傭兵			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	15	15	8	12	8	9
ボーナス	3	5	5	2	4	2	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	6	7	2	5	3	4

HP	44
MP	41
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	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部	ドミノ					2			
胴部	踊り子の衣装				1	1			
補助	ソリッドブーツ					3			
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	7	0	3	12	8
スキル									
その他	ステップ：ダーク				9				
総計(右)			6	6					
総計(左)			6	6	17	6	3	12	8
総計(両)			6	12					m
ダイス数			3 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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ 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	
トハイHPポーション	×3
トハイHPポーション	
トMPポーション	
小型ハンマー	
くさび	×3
冒険者セット	

現在重量： 10
 最大重量： 11
 所持金： 102
 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： 任意の3つの能力基本値に+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+[SL×2]								
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：左右に指定された武器を装備している場合、「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」を全て備えた「装備部位：双」の武器として扱う。「効果」は全て有効だが、宣言が必要なものは同時使用不可。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：回避判定に+1D。								
アームズマスタリー：短剣	★	-	パッシブ	-	自動成功	-	短剣	
効果：命中判定に+1D。ただし他の《アームズマスタリー》と同時に適応できない。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：「タイミング：パッシブ・アイテム」以外の宣言したスキルの効果を発揮させず、持続もせずに終了させる。コストは通常通りに消費する。								
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：回避判定に+[SL×2]。この効果はシーン終了まで持続する。								
エンカレッジ	★	6	インテリジェント	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果：未行動の対象にメインプロセスを行わせる(行動終了後に行動済みとなる)。対象はこの効果を拒否できる。								
フェザータップ	★	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：飛行状態となり、戦闘移動を行うことができる。飛行状態はメインプロセス終了まで持続する。								
エアリアルレイブ	1	7	メジャー	至近	単体	命中	飛行	
効果：白兵攻撃を行う。攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+[SL×3]。								
デストロイヤー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：オブジェクト破壊時のダメージに+2D。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：トラップ探知判定に+1D。探知に失敗してもトラップが作動しない。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：危険感知判定に+1D。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：敏捷基本値に+3。								
効果：								

現在重量： 10
 最大重量： 11
 所持金： 102
 預金・借金：