

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	8
サポートクラス	モンク	Lv.1:	モンク	性別	AI的には男
称号クラス				年齢	?
種族	エクスマキナ			境遇	没落
出自 (効果)	護衛			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	15	13	9	18	6	7
ボーナス	5	5	4	3	6	2	2
クラス修正	1	1	2	0	1	1	0
他修正							
能力値	6	6	6	3	7	3	2

HP	81
MP	63
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	アダマンチウムバグナウ	至近	0	13	0	0	0	0	0
左手									
頭部	バトルマスク					4			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助									
装身具	セブングラブ								
能力値			6	0	6	0	3	13	11
スキル									
その他									
総計(右)			6	13					
総計(左)					6	8	3	13	10
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	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	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
毒消し	2
くさび	5
冒険者セット	
バックパック (冒険者セット重量に-5)	
ベルトポーチ (毒消し2重量に-2)	
HPポーション	4
MPポーション	6
ポーションポーチ	

現在重量: 15
 最大重量: 15
 所持金: 1013
 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
ランパート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 追加で《カバリング》を取得								
ワイドアタック	3	4	Xジャ-アクション	武器	範囲 (選択)	命中判定		
効果: 武器ダメージ+SL×2範囲攻撃								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果: 回避判定+1D								
ドッジムーブ	3	2	効果参照		自身	自動成功		
効果: 回避判定達成値+[SL+2]								
ピアシングストライク	3	3	ダメージ0直前		自身	自動成功		
効果: 攻撃ダメージ+[(SL) D]								
ソウルフィスト	1	4	Xジャ-アクション	20m	単体	命中判定	格闘使用	
効果: 白兵攻撃を〈無〉属性の魔法ダメージにし、ダメージに+[SL×2]する。このスキルは射程内の対象にも白兵攻撃が可能。								
アームズマスタリー:格闘	★		パッシブ		自身		格闘使用	武器使用
効果: 攻撃命中判定+1D								
ストロングスタイル	5	3	セットアップ		自身	自動成功	格闘使用	
効果: 白兵攻撃+(SL) D								
インタラプト	★		効果参照		単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: パッシブ、アイテム以外のスキルを1回無効化								
セルフヒーリング	★		マイナー		自身	自動成功	シナリオ1	
効果: HPCL×10回復								
メタルマッスル	★		パッシブ		自身		格闘使用	
効果: 武器ダメージ+2D								
バイタルフォース	5	3	マイナー		自身	自動成功	格闘使用	
効果: 武器ダメージ+SLD								
ラッシュナックル	★	3	ムーブ		自身	自動成功	格闘使用	
効果: 戦闘移動が全力移動、攻撃命中+1D								
リムーブトラップ	★		パッシブ					
効果: トラップ解除に+1D								
アンチトラップ	★		パッシブ					
効果: トラップ感知、解除、危険感知の判定の達成値に+1する。								

現在重量: 15
 最大重量: 15
 所持金: 1013
 預金・借金:

