

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	6
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	女性
称号クラス				年齢	16歳
種族	ヒューリン			境遇	紛失
出自 (効果)	闇の一族			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	15	18	8	18	9	9
ボーナス	3	5	6	2	6	3	3
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	3	7	8	3	7	3	3

HP	63
MP	64
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	ソードブレイカー	至近	0	7	0	1	0	0	0
左手	ソードブレイカー	至近	0	7	0	1	0	0	0
頭部	黒頭巾				1	1			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	シーフズツール								
能力値			7	0	8	0	3	15	8
スキル	アームズマスタリー、パタフライダンス、レイザーシャープ								
その他									
総計(右)			7	7					
総計(左)			7	7	10	11	3	16	7
総計(両)			7	14					m
ダイス数			3 d	3 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 3 d
トラップ解除	7		1	8	+ 3 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
冒険者セット	
MPポーション*5	
ハイMPポーション	
理力符：光	
毒消し	
小型ハンマー	
クサビ*3	

現在重量： 18  
 最大重量： 18  
 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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+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。命中判定の達成値に+SL								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 「種別：短剣」の武器を使用した命中判定+1D								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 両手の「種別：短剣」の武器の性能を合成								
パタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1D								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： スキルの効果を打ち消す								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	武器	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージ+[(SL)D]								
ビースティング	1	4	メジャー	-	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。命中判定に+[(SL+1)D]								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 戦闘移動又はエンゲージからの離脱を行う。封鎖時不可								
フルスピード	1	4	移動時	-	自身	自動成功		
効果： 【移動力】に+[(SL×5)]								
ナイフパリア	1	3	DR直後	-	自身	自動成功	1/メインアセス	
効果： ダメージ軽減。[装備している短剣の攻撃力の合計]								
ドッジムーブ	1	2	リアクション	-	自身	回避		
効果： 回避判定の達成値に+[(SL+2)]								
ソアスポット	2	3	DR直後	-	自身	自動成功	1/ラウンド	
効果： DRでのダイスを[(SL×2)]個まで振りなおせる								
ブラッディフィート	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 命中判定に+1D								
マーダースキル	3	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： クリティカル時、DRに+[(SL)D]								

使用サブリ：基本①、②、上級、西方、アルディオンレボリューションガイド、超上級、アイテムガイド  
 ※低レベルと高レベルのPCを作成すること。二つのデータは別物とする。即ち、高レベルデータに移行する際に、HP・MP・フェイト・スキルの使用回数、消耗品の減少分は引き継がれない。ただし、所持金やセッション中で入手したアイテムは持ち越すことができる。

CL6 成長点：CL6への成長分+30点(一般スキルとコネクション分) 初期所持金：6000G  
 CL12 成長点：CL12への成長分+55点(一般スキルとコネクション分)+50点(ゲッシュ1つ)  
 高レベルキャラの装備・携帯品については、購入するのではなく、アイテムガイドの購入可能なアイテムの中から自由に選択して装備・携帯して良い。ただし、以下のアイテムを除く。  
 ・リンクアイテム：古代 (バランス調整)  
 ・種別：食糧、料理、サービス (=生もの不可)  
 なお、所持金は低レベル時のものを引き継ぐ。※ぶっちゃけ高レベルになってから使う機会はない。

初期スキル アンビデクスタリティ1、アームズマスタリー：短剣1、パタフライダンス1  
 ソアスポット1、ブラッディフィート1

