

キャラクター名

プレイヤー名

ソウ

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	シーフ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エクスマキナ			境遇	放浪
出自 (効果)	山師			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	12	18	12	9	9	7	7	
ボーナス	4	6	4	3	3	2	2	
クラス修正	0	2	2	0	2	0	0	
他修正								
能力値	4	8	6	3	5	2	2	

HP	48
MP	39
フェイト	6

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ヘビーウィップ	至近	-2	7	0	0	0	0	0
左手	ヘビーウィップ	至近	-2	7	0	0	0	0	0
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ソリッドブーツ					3			
装身具	手入れ道具			1					
	能力値		8	0	6	0	2	11	9
スキル			2	2					
その他									
	総計(右)		8	10					
	総計(左)		8	10	6	10	2	11	8
	総計(両)		6	17					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		所持品
トラップ探知	5			5	+ 2 d		バックパック
トラップ解除	8			8	+ 2 d		ベルトポーチ
危険感知	5			5	+ 2 d		ポーションホルダー
エネミー識別	3			3	+ 2 d		HPポーション+++
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d		MPポーション+++++++
魔術判定					+ d		HMPポーション++
呪歌判定	2			2	+ d		毒消し+++
錬金術判定	8			8	+ d		くさび
							小型ハンマー
現在重量：	22						
最大重量：	24	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
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
ワイドアタック	4	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]								
スペシャライズ:鞭	2		パッシブ		自身			
効果：選択した武器の命中、攻撃力+SL								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果：回避判定+1D								
アームズマスタリー：鞭	★		パッシブ		自身			
効果：短剣使用時の命中判定+1D								
サイドワインダー	★	5	マイナー		自身	自動成功	鞭	
効果：武器攻撃+【器用】								
アンビデクスタリティ	★		パッシブ		自身			
効果：左右の武器を双扱いにして、攻撃力、行動値、命中補正を合計する。								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：タイミングパッシブ、アイテム以外のスキル使用宣言時即座に終了させる								
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：トラップ探知の判定に+1d。探知に失敗してもトラップが作動しない。								
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：トラップ解除の判定に+1d。								
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：筋力、器用、俊敏の基礎+1								
フェンサーⅠ	1	F1	効果参照		自身	自動成功		
効果：武器攻撃と同時に使用。その攻撃ダメージを《対象の数×1D》する								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

初期スキル

ワイドアタック SL2
スペシャライズ SL2
バタフライダンス SL1

チャットパレット

■===戦闘ルール・情報===

{器用判定}+{武器命中}+1d6 武器命中判定
{知力判定} 魔術判定
{精神判定} 呪歌判定
{器用判定}+{武器命中} 錬金術判定
{敏捷判定}+{回避修正}+1d6 回避判定
{精神判定} 呪歌・魔術〈幻〉などへのリアクション判定
2d6+{行動値} 封鎖の際の対決判定

2d6+{武器威力} 武器ダメージ

{感知判定}+1d6 トラップ探知
{器用判定}+1d6 トラップ解除
{感知判定} 危険感知