

キャラクター名	プレイヤー名				
ツワー					

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					
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
トラップ探知	5		5	+ 2 d
トラップ解除	8		8	+ 2 d
危険感知	5		5	+ 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	2		2	+ d
鍊金術判定	8		8	+ d

現在重量:	22
最大重量:	24

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
HPポーション+++	
MPポーション++++++	
HMPポーション++	
毒消し+++	
くさび	
小型ハンマー	

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	★	-	パッシブ	-	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	
■ == 戰闘ロール・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} 鍊金術判定	
{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	