

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	セージ	Lv.1:	セージ	性別	女
称号クラス				年齢	23
種族	グライアイ			境遇	傷病
出自(効果)	伝令			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	11	12	9	14	8	7
ボーナス	3	3	4	3	4	2	2
クラス修正	0	1	1	1	2	0	1
他修正							
能力値	3	4	5	4	6	2	3

HP	42
MP	43
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	ヘビーウィップ	至近	-2	7	0	0	0	0	0
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザージャケット					4			0
補助	バックラー					2			0
装身具	シーフズツール								
能力値			4	0	5	0	2	11	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	6					
総計(左)			2	7	5	8	2	11	8
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
冒険者セット	肉×2
ベルトポーチ	
バックパック	
ポーションホルダー	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
HPポーション	
毒消し	
毒消し	
ナイフ×2	

現在重量: 9  
 最大重量: 16  
 所持金: 2295  
 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
グライアイ:インビシブルハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣/双装備	
効果: 携帯品に「分類:短剣」の武器を2つ以上携帯している時に使用可能(装備品は数えないので注意すること)武器攻撃のダメージに+1Dする。								
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]								
カッティングエッジ	1	3	ムーブアクション	-	自身	自動成功	短剣・鞭装備	
効果: ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
アームズマスタリー:短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣装備	
効果: 武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし複数の《アームズマスタリー:~》は同時に適用できない。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	フ・シナリオ目	
効果: 対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルを使用宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせず即座に終了となる。効果を発揮しなくてスキルは使用されるので、通常通りコストは発生し、使用回数の減少は行われる。								
アンビリティタクス	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果: 右手と左手にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備している2つの武器の「命中修正」「攻撃力」「移動修正」を合計し、「種別」を全て備えた「装備型:双」の一つの武器として扱う。二つの装備の「効果」はすべて有効、使用可能だが宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
ハイウィズダム	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 知力判定の達成値に+[SL×2]する								
エンサイクロペディア	1	-	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果: エネミー識別を行う。この効果によりエネミー識別がセットアッププロセスで使用可能になる。								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 「対象:場面(選択)」「射程:視界」のすべての対象にエネミー識別を行える。エネミー識別の判定は一回だけ行い、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか失敗したか判定すること。								
エリュダイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 【知力】判定のダイスを増やす一般スキルに有効。そのスキルの「効果」の「判定に+1Dする。」を「判定に+2Dする」に変更する。								
イミューンウエイト	1	-	パッシブ	-	自身			
効果: 装備している防具の「移動修正」が0未満の場合「移動修正:±0」に変更する								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身			
効果: トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗してもトラップが作動しなくなる。								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身			
効果: エネミー識別の判定に+1Dする。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身			
効果: トラップ解除の判定に+1Dする。								
効果:								

所持品欄