

キャラクター名  プレイヤー名

レッド

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	シーフ	性別	女性
称号クラス				年齢	20
種族	ヴァーナ(猫耳族)			境遇	没落
出自(効果)	騎士			目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	15	22	6	13	9	9
ボーナス	3	5	7	2	4	3	3
クラス修正	0	2	2	0	2	0	0
他修正							
能力値	3	7	9	2	6	3	3

HP	57
MP	56
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	口ストデビルズグロー-R	至近	0	5	0	0	0	0	0
左手	口ストデビルズグロー-L	至近	0	5	0	0	0	0	0
頭部	メディテーションマスク					2			
胴部	パッデッドアーマー					7			-1
補助									
装身具									
能力値			7	0	9	0	3	15	8
スキル				4				2	
その他									
総計(右)			7	9					
総計(左)			7	9	9	9	3	17	7
総計(両)			7	14					m
ダイス数			2 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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイMPポーション	
毒消し	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション:使用	
ハイHPポーション:使用	

現在重量: 11

最大重量: 18

所持金: 370

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
アクロバット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
ビースティング	3	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果: 対象に武器攻撃を行う。その攻撃の命中判定に[(SL+1)D]する。クリティカル:ダイス増加								
アームズマスタリー:短剣	★		パッシブ					
効果: 短剣を使用した攻撃に命中+1D								
インバナム	1	6	効果参照		自身	自動成功		
効果: 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[毒[SL]]を与える								
シャドウブレイド	3	6	マイナー		自身	自動成功	短剣使用、隠密	
効果: ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに[SL*10]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果: 回避判定に+1Dする								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身	自動成功	非盾装備	
効果: 回避判定と同時に使用。その回避判定の達成値に[SL+2]する								
ダークコート	3	6	マイナー		自身	自動成功	ダメージ増加	
効果: <ハイドコート><ハイドコート>以外の「タイミング:マイナーアクション」のスキルを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも別々でも良い								
ベノムエッジ	1	6	ムーブ		自身	自動成功	シーン3回	
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。その攻撃でHPダメージを1点でも与え、対象が[毒]を受けている場合、毒の効果強度を+1する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ハイドコート	★	3	マイナー		自身	自動成功		
効果: 隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしていても、隠密状態となることができる								
インタラプト	1		効果参照		単体	自動成功	シーフ	
効果: 対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果は発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する								
アサシネーション	★		パッシブ					
効果: 攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージに+【敏捷】								
エンラージリミット	1		パッシブ			自身		
効果: 所持重量増えるよ								
スティグマ	1		効果参照		自身	効果参照	シリア1回	
効果: 判定を行った後で使用可能。フェイトを1点消費してその判定の達成値に+1Dする。								
インテンション	1		パッシブ					
効果: 最大MP+CL								

使い方

- ・初動  
マイナーアクション:<ダークコート><ハイドコート>、<シャドウブレイド>MP15消費  
メジャーアクション:<ビースティング> MP4消費  
武器攻撃と同時に:<インバナム> MP6消費  
6D+7命中判定  
2D+30+14ダメージ  
1点でもダメージを与えることに成功した場合対象に[毒]付与  
命中判定でクリティカルした場合ダメージに「6の出目の数\*D」+9点追加
- とりあえず初動では毒を<インバナム>で与えましょう。  
<ハイドコート>で隠密状態(下に詳細書いてある)になるとシャドウブレイドが使用可能になります。
- ・毒与えた後  
ムーブアクション(エネミーに隣接している場合)ベノムエッジMP6消費  
マイナーアクション:<ダークコート><ハイドコート>、<シャドウブレイド>MP15消費  
メジャーアクション:<ビースティング> MP4消費  
6D+7命中判定  
2D+30+14+3ダメージ  
1点でもダメージを与えることに成功した場合対象の[毒]の強度+1

