

キャラクター名
アルフレッド

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	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	男
称号クラス				年齢	16
種族	フィルボル			境遇	渡来
出自 (効果)	犯罪組織			目標	修行

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

HP	44
MP	44
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	カタール	至近	0	5	0	0	0	0	0
左手	カタール	至近	0	5	0	0	0	0	0
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	マント					1			
装身具									
能力値			4	0	5	0	4	9	8
スキル								3	
その他									
総計(右)			4	5					
総計(左)			4	5	5	8	4	12	7
総計(両)			4	10					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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	4			4	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
MPポーション	

現在重量： 6

最大重量： 9 所持金： 1090 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
ニブル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 作成時に行動値+3								
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								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1シナリオ回	
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、使用する。対象が使用したスキルの効果を打ち消す。								
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								
ダンシングヒーロー	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	1シーン1回	
効果： あなたが行う判定の直前に行う。その判定に+1Dする。								
アポイドダンス	2	4	リアクション	-	自身	回避判定		
効果：回避判定でリアクション可能な攻撃の対象となった時に使用する。回避の判定に+SLする。この回避判定が成功した時、5m移動することができる。								
ソードダンス	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 白兵攻撃のダメージに+【俊敏】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。								
ストリートワイズ	★	-	メジャー	-	自身	幸運		
効果： 情報収集を【幸運】で判定する。その幸運判定に+1Dする。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果： トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知の判定に失敗してもトラップは動作しなくなる。								
シックスセンス	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行える。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

2d6+{筋力} 筋力
 2d6+{器用} 器用
 2d6+{敏捷} 敏捷
 2d6+{知力} 知力
 2d6+{感知} 感知
 2d6+{精神} 精神
 2d6+{幸運} 幸運

2d6+{敏捷}+1D6 回避
 2d6+{敏捷}+1D6+2 回避(+アポイドダンス)
 2d6+{敏捷}+1D6+2+1D6 回避(+アポイドダンス+ダンシングヒーロー)

2d6+{器用} 命中

2d6+10 ダメージ
 2d6+10+{敏捷} ダメージ(+ソードダンス)

//筋力=3
 //器用=4
 //敏捷=5
 //知力=2