

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	♀にも見えるし♂にも見える(ヒューマナイズ前は基本的に♀)
称号クラス				年齢	???
種族	バステシア(キャンサー)			境遇	出世
出自(効果)	放浪			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	9	9	9	9	19	9
ボーナス	5	3	3	3	3	6	3
クラス修正	0	1	1	1	0	2	1
他修正							
能力値	5	4	4	4	3	8	4

HP	58
MP	67
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	素手	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ビレッタ					2			
胴部									
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	高位聖印								
能力値			4	0	4	0	8	7	10
スキル				8		9	2		
その他									
総計(右)			4	8					
総計(左)					3	16	10	7	10
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	4			4	+ 2 d
呪歌判定	8			8	+ 2 d
錬金術判定					+ d

現在重量: 0
 最大重量: 16
 所持金: 2500
 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
バステシア・キャンサー	★		パッシブ		自身			
効果: 素手の攻撃力がCL+3。また物防+2								
プロテクション	4	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 対象のHPを[3d+CL*3]点回復								
ダンスマカブル	5	12	メジャー	20m	単体	自動成功	ナリオSL回	
効果: 対象の行なう命中判定で1個以上6が出れば、クリティカルになる。なお、ダメージダイスの増加量は6の目の数となる。この効果は対象が判定でクリティカルするか、シーン終了まで持続。								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果: 未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行なえる。ただし、対象は行動済となる。								
ヒューマナイズ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果: 任意の人間種族の姿で登場できる。データ変更はない。不審に感じたキャラが見破ろうとしたときは、対象の感知と自身の精神で対決を行なう。この効果はマイナーで解除を宣言するか、シーン終了まで持続。								
アフェクション	1		DR直後	20m	単体	自動成功	ナリオ1回	
効果: 対象が受けるダメージを0にする。								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ		自身	自動成功	シーン1回	
効果: ヒールと同時に使用。ヒールがイニシアチブプロセスに使用可能になる。								
スケイルスキン	1		パッシブ		自身			
効果: 物防+(CL+2),魔防+2。ただし、「装備部位:胴,全身」の防具装備不可。								
エントリーマカブル	1	5	セットアップ		自身	自動成功		
効果: ダンスマカブルをセットアッププロセスに使用可能になる。								
インボーク	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果: 対象の回避判定+1d。シーン終了まで								
インサイト	1		パッシブ		自身			
効果: 嘘やハッタリを見破る精神判定+1d								
ファーストエイド	1		メジャー	至近	単体	器用		
効果: 対象が戦闘不能時使用可能。難易度10の器用判定を行ない、成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、HPを1点とする。なお、対象は行動済となる。								
トレーニング精神	1		パッシブ		自身			
効果: 精神基本値+3								
カルチャーエリンディル東方	1		パッシブ		自身			
効果: エリンディル東方に関する文化や習慣に対する知力判定+1d								

照犬=海老澤と表記する。

--	--

