キャラクター名: ヴィンセント・コールマン

プレイヤー名:

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	グラディエーター	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	21
種族	ヒューリン			**境遇**	没落
出自 (効果)	放浪者			**目標**	憧憬

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	13	19	12	8	9	9	9
ボーナス	4	6	4	2	3	3	3
クラス修正	0	2	1	0	1	1	1
他修正							
能力値	4	8	5	2	4	4	4

HP	61
MP	51
フェイト	7

装備品	**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手								
左手								
頭部								
胴部								
補助								
装身具								
能力値		8	0	5	0	4	9	9
スキル		4	2					
その他								
総計(右)		12	2					
総計(左)		12	2	5	0	4	9	9
総計(両)		12	2					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	8			8	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0

最大重量： 13

所持金： 500

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**
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：	作成時にフェイト+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]							
インタラプト	1		効果参照	視界	単体	自動成功	ｼｰﾌ,ｼﾅﾘｵ1回	
効果	:対象がパッシブ、アイテムスキルを使用時宣言可能。そのスキルは効果発揮せずに即座に終了する。効果が発揮せずともスキルは使用されたことになるので、対象はコスト消費する。							
フェイント	1	4	マイナー		自身	自動成功		
効果：	武器攻撃に対する対象のリアクション-1d							
AM・鞭	1		パッシブ		自身			
効果：	鞭の命中+1d							
コンフューズドファイト	1		パッシブ		自身			
効果：	敵と2体以上エンゲージしてる時発動。エンゲージしてるキャラを対象とする白兵攻撃のダメージ+[エンゲージしてる敵の数*2]							
ナローシェイブ	3		パッシブ		自身			
効果：	武器攻撃の対象が2体以上時発動。攻撃のダメージ+SLd							
コンバットマスタリー	1		パッシブ		自身			
効果：	装備してる武器を使用する命中+2							
スペシャライズ鞭	2		パッシブ		自身			
効果：	鞭を使用した攻撃の命中+SL、ダメージ+SL							
ランナップ	1	3	セットアップ		自身	自動成功		
効果：	戦闘移動、または離脱を行なう。ただし、封鎖されているなら離脱できない。							
ファインドトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：	トラップ探知+1d							
インサイト	1		パッシブ		自身			
効果：	はったりや嘘を見抜く精神判定+1d							
フェンサーⅠ	1		効果参照		自身	自動成功	シーフ	
効果：	武器攻撃と同時使用。フェイト1点消費。攻撃ダメージ+[攻撃の対象数]d							
トレーニング器用	1		パッシブ		自身			
効果：	器用基本値+3							
リサーチ	1		パッシブ		自身			
効果：	感知で行なう情報収集+1d							

キャラクター名
ヴィンセント・コールマン

プレイヤー名

所持品			