キャラクター名: "PS-054"ローミー

プレイヤー名:

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	10
サポートクラス	アルケミスト	**Lv.1:**	セージ	**性別**	?
称号クラス				**年齢**	??
種族	エクスマキナ			**境遇**	裏切り
出自 **(効果)**	犯罪組織			**目標**	金銭

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	21	34	9	9	9	15	9
ボーナス	7	11	3	3	3	5	3
クラス修正	0	3	0	1	2	0	2
他修正							
能力値	7	14	3	4	5	5	5

HP	97
MP	88
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									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			14	0	3	0	5	8	12
スキル								2	2
その他									
総計(右)			14	0					
総計(左)			14	0	3	0	5	10	14
総計(両)			14	0					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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	14			14	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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					+ d

所持品	

現在重量: 0

最大重量: 21

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**
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1(器用+4、筋力-1)								
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+[SLx2]								
インベナム	3	6	効果参照		自身	自動成功		
効果: 武器攻撃と同時宣言。この攻撃で1点でもダメージが入れば毒(SL)付与。								
スティール	4	3	効果参照		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果:エネミーを対象とした白兵攻撃のDR直後使用。対象のドロップ品決定ロールを行ない、そのドロップ品を獲得する。ドロップ品の設定がない場合は[EL*100]Gを得る								
トレジャーマニア	1		効果参照	視界	単体	自動成功	シーン1回	
効果: 対象がドロップ品決定ロールを行なう前に使用。その判定+1d。								
ラーニング	1		効果参照		自身			
効果: メイキングスキル以外の種族スキルを取得する。ただし、幸運基本値-3								
マリグナントソウル	1	5	効果参照		自身	自動成功		
効果: 効果強度のあるバッドステータスを与えるスキル、アイテム、パワーと同時使用。その強度+1。								
AM・錬金術	1		パッシブ		自身			
効果: 錬金術武器の命中+1d								
クリエイトウェポン	5	7	マイナー		自身	自動成功		
効果:使用時に「短剣、長剣、斧、打撃、槍、鞭、刀」の中から一つ選択。選択武器を作成、装備する。効果はメモ参照。作成されたはシーン終了後失われる。								
トキシコロジー	1		パッシブ		自身			
効果: 自身が与える毒の強度+1								
インタラプト	1		効果参照	視界	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 対象がスキルの宣言をした時使用。そのスキルを打ち消す。								
アップデート	1		パッシブ		自身			
効果: 選択能力基本値+5(器用)								
クイッククリエイト	1	5	セットアップ		自身	自動成功	シーンSL回	
効果: ウェポンクリエイトと同時使用。ウェポンクリエイトをセットアッププロセスで行なう。								
ビースティング	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果: 対象に武器攻撃を行なう。その命中+(SL+1)d								
アクセラレーション	1		パッシブ		自身			
効果: 行動値、移動力+2								

*ウェポンクリエイトで作成される武器データ
種別:選択種別/錬金術　レベル:1
重量:0　命中修正:±0
攻撃力:+[(器用値)+SL*2]
行動修正:±0　射程:至近　装備部位:片

キャラクター名	プレイヤー名
"PS-054"ローミー	

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フィンジアスソング	2	2	DR直後	20m	単体	自動成功	防御中1回	
効果：	対象が受けるダメージ-(SL*3)。このスキルは自身を対象にできない。							
ファインディング	1	6	効果参照	視界	単体	自動成功	シーン1回	
効果：	対象がドロップ品決定ロールを行なう直前使用。ダイスロールを二回行ない、任意選択出来るようにする。							
アウトセル	1		パッシブ		自身			
効果：	アイテム売却時、通常の1割増しで売れる。							
デッドリーポイズン	1		パッシブ		自身			
効果：	自身が与える毒+SL							
ニンブルスティール	1		パッシブ		自身			
効果：	スティールの判定+1d。また「白兵攻撃」を「武器攻撃」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+1d							
ストリートワイズ	1		メジャー		自身	幸運		
効果：	情報収集を幸運で行なう。その判定+1d。							
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値、器用基本値、敏捷基本値+1							
ロイアルノウレッジ	1		パッシブ		自身			
効果：	王侯貴族に関しての知力判定+1d							
トレーニング器用	1		パッシブ		自身			
効果：	器用基本値+3							
トレジャーハンターⅠ	1		効果参照		自身			
効果：	エネミー撃破時のドロップ品決定ロール終了後使用。フェイト1点消費。さらにドロップ品決定ロールを行なう。							
トレジャーハンターⅡ	1		戦闘前		自身			
効果：	使用時に能力値選択。フェイト1点消費。選択能力値+2。シーン終了まで持続。							
トレジャーハンターⅢ	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果：	自身のインタラプトにインタラプトされた時に使用。フェイト1点消費。相手のインタラプト打ち消し。							
アイデンティファイ	1		パッシブ		自身			
効果：	アイテム鑑定+1d							
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	携帯品の重量制限が筋力基本値*2になる。							
トレーニング筋力	1		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本値+3							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								