

キャラクター名 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	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	男
称号クラス				年齢	24
種族	グライアイ			境遇	傷病
出自(効果)	奇術師			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	19	18	8	16	8	7
ボーナス	3	6	6	2	5	2	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	7	8	2	6	3	3

HP	56
MP	51
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	オブシディアン	至近	0	8	0	0	0	0	0
左手	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具	シーフズツール								
能力値			7	0	8	0	3	14	8
スキル									
その他									
総計(右)			7	8					
総計(左)			7	6	8	5	3	14	8
総計(両)			7	14					m
ダイス数			3 d	3 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	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ナイフ	
ナイフ	
バックパック	
ベルトポーチ	
冒険者セット	
毒消し*3	

現在重量: 3
 最大重量: 9
 所持金: 47
 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
グライアイ:インビジブルハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	携帯品に分類:短剣の武器を二つ以上携帯しているときに、武器攻撃のダメージに+1D							
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]							
スペシャライズ	2		効果参照	視界	単体	自動		
効果:	メインクラスがシーフ、またはその上級クラスのみ使用可能 対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルを宣言した時に使用する 対象が使用したスキルの効果を打ち消す。1シナリオに1回使用可能							
バトルステップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	ステップ:~中、命中・回避・ダメージに+SL							
ステップ:ダーク	2	4	SU	-	自身	自動成功	-	
効果:	回避判定の達成値に+SL×2							
ステップ:ブライト	2	5	SU	-	自身	自動成功	-	
効果:	行動値SL×3 シーン持続							
クイックステップ	1	5	SU	-	自身	自動成功	-	
効果:	ステップ二つ使用							
アームズマスタリー:短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	命中判定+1D							
アンビエクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	右手と左手の武器の命中修正、攻撃力、行動修正を合計							
ウェポンチェンジ	★	4	ムーブ	-	自身	自動成功	1	
効果:	装備入れ替え							
トレーニング:器用	1		パッシブ					
効果:								
トレーニング:敏捷	1							
効果:								
トレーニング:感知	1							
効果:								
効果:								
効果:								

伝承武器:オブシディアン
 継承 売買 購入したものが偶然そのアイテムだった。もしかしたら、あなたが手に入るように、誰かが仕向けたのかもしれない。武器の場合、「攻撃力」+2
 伝承 挑発の道具 パッシブ。装備者が行う武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象に[逆上]を与える。特徴追加。
 宿命 試練 その武器は、あなたに試練を課す。あらゆる困難は、あなたの成長のために訪れるのだ。
 特徴 錆びている その武器は錆びつき、汚れている。どんな方法でも、その錆や汚れが取れることはない。