

キャラクター名 プレイヤー名

コナー

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:	シーフ	性別	男
称号クラス				年齢	
種族	フィルボル			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	14	16	7	12	11	8
ボーナス	2	4	5	2	4	3	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	2	5	7	2	5	4	3

HP	54
MP	53
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ソードブレイカー	至近	0	7	0	1	0	0	0
左手	ソードブレイカー	至近	0	7	0	1	0	0	0
頭部	ハット					1			
胴部	ローブ					2			
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	手入れ道具								
能力値			5	0	7	0	4	12	7
スキル								3	
その他									
総計(右)			5	7					
総計(左)			5	7	8	7	4	15	7
総計(両)			5	14					m
ダイス数			3 d	2 d	3 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	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 3 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	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
MPポーション	
HPポーション*1	
毒消し*2	
無限迷宮の環	
小道具入れ	
ベルトポージ	

現在重量: 9

最大重量: 14

所持金: 4577

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
ニンプル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	作成時に行動値+3							
インタラプト	1		効果参照				シナ1	
効果:	スキルの効果を無効化する							
アームズマスタリー:短剣	1		PAS					
効果:								
アンビテクスタビリティ	1		PAS					
効果:	両手の短剣を1つの「装備:双」武装として扱い、攻撃力を合算する							
バタフライダンス	1		PAS					
効果:								
バトルステップ	3		PAS					
効果:	「ステップ:~」の効果を適用中に有効、攻撃のダメージ、攻撃の命中判定、回避判定に+SL							
クイックステップ	1	5	セットアップ					
効果:	「ステップ:~」のダンサーのスキルを2つ使用できる							
ステップ:ダーク	3	4	SET					
効果:	回避判定の達成値に+「SLx2」、シーン終了まで継続							
ステップ:ファイア	1	4	SET					
効果:	攻撃のダメージに+「SLx3」、シーン終了まで継続							
ソードダンス	1	5	マイナー					
効果:	白兵攻撃のダメージに+「敏捷」、メインプロセス終了時まで継続							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	武器		
効果:	攻撃対象が2体以上の場合、ダメージに+「Slx2」							
ドッジムーブ	1	2	効果参照					
効果:	回避判定の達成値に+「SL+2」							
エリアサーチ	1							
効果:								
エンラージリミット	1							
効果:								
サーチリスク	1							
効果:								

5d+8 武器攻撃

《クイックステップ》1/《セットアップ》5/「ステップ:~」のダンサーのスキルを2つ使用できる
《ステップ:ダーク》3/SET/4/回避判定の達成値に+「SLx2」、シーン終了まで継続
《ステップ:ファイア》1/SET/4/攻撃のダメージに+「SLx3」、シーン終了まで継続
《ソードダンス》1/マイナー/5/白兵攻撃のダメージに+「敏捷」、メインプロセス終了時まで継続
《ワイドアタック》1/メジャー/武器/範囲(選択)/武器/4/攻撃対象が2体以上の場合、ダメージに+「Slx2」
《ドッジムーブ》1/効果参照/2/回避判定の達成値に+「SL+2」
インタラプト/シナ1
ロストデビルズマント/回避成功時に適用、攻撃して来た相手に「スリップ」を付与
フェンサー1/F1/武器攻撃と同時に使用、ダメージに+「(攻撃の対象数)D」

