

キャラクター名 プレイヤー名
 シズキ

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	8
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	女
称号クラス				年齢	
種族	レムレス			境遇	紛失
出自(効果)	事故(レムレス)			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	18	18	9	16	12	6
ボーナス	2	6	6	3	5	4	2
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正			1				
能力値	2	8	9	4	6	4	2

HP	71
MP	71
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	ソードブレイカーS1	至近	0	7	0	1	0	0	0
左手	マルチヘッド	至近	-2	11	0	0	0	-2	0
頭部	ロストデビルズキャップS1				1	1			
胸部	異界の霞鎧S1				1	3	5		
補助	ロストデビルズマント				1	3			-1
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			8	0	9	0	4	15	7
スキル	スタイルヤエガキ+スペシャライズ		6	4	2				
その他	ロストデビルズ+名馬		2	5	2			4	15
総計(右)			16	16					
総計(左)			14	20	16	8	9	17	21
総計(両)			14	27					m
ダイス数			3 d	7 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	+ 3 d
トラップ解除	8			8	+ 3 d
危険感知	6	2		8	+ 3 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	
冒険者セット	MPポーション*5
AC: 火	キャップライト
AC: 敏捷	小道具入れ
AC: 対抗: スリッパ	L転送石
	Lくさび*3
異次元バッグ	小型ハンマー
ベルトポーチ	シーフズツール
ランチボックス	
L野菜*5	マウント: 名馬
ポーションホルダー	LMPポーション*10
LMPポーション*5	

現在重量:	15	所持金:	28251	預金・借金:	
最大重量:	16				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アストラルボディ	★		パッシブ					
効果: 装備及び携帯制限を筋力基本値から精神基本値に変更								
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]								
アームズマスタリー: 鞭	1		パッシブ					鞭使用
効果: 命中 1 d								
アンビデクスタリティ	1		パッシブ					
効果: 両手の武器のデータを合算して一つの武器として扱う								
ナイフパリティ	1	3	DR直後		自身			短剣装備/短剣命中
効果: 物理ダメージ-装備している武器の攻撃力の合計								
スペシャライズ: 鞭	4		パッシブ					鞭
効果: 武器攻撃の[命中][攻撃]+SL								
シャドウストーク	1		パッシブ					
効果: 隠密時に移動しても隠密が解除されない								
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果: 回避+1 d								
インタラプト	1		効果参照					シナリオ1回
効果: パッシブ、アイテム以外のスキルをキャンセル								
シャドウブレイド	3	6	マイナー					短剣使用・隠密
効果: ダメージ増加を行う 白兵ダメージ+[SL*10]								
ドッジムーブ	1	2	効果参照					盾非装備
効果: 回避判定と同時に使用 回避+[SL+2]								
ルックアウト	1		パッシブ					アーシアン
効果: リアクションと危機感知判定+[SL+1]								
	1							
コンシールアタック	2		パッシブ					隠密
効果: 命中+1 dダメージ+[SL] d								
	1							
効果:								

CL1 AM ワイドアタック アンビデクスタリティ コンシールアタック*2
 16+3D>=0 回避判定
 《ドッジムーブ》1/コスト:2/判定:/対象:/射程:/制限:盾非装備/回避判定と同時に使用 回避+3
 :MP-2 @MP消費ドッジムーブ
 16+3+3D>=0 回避判定+ドッジムーブ
 c(-({物理防御力})) 物理ダメージ計算
 《ナイフパリティ》1/コスト:3/判定:/対象:自身/射程:/制限:短剣装備/ダメージ軽減 物理ダメージ-18
 :MP-3 @MP消費ナイフパリティ
 c(-18-({物理防御力})) 物理ダメージ計算+ナイフパリティ
 c(-({魔法防御力})) 魔法ダメージ計算
 c(-({物理防御力})*2) 物理ダメージ/カバ二倍
 c(-({魔法防御力})*2) 魔法ダメージ/カバ二倍
 :HP+ @HP回復
 :HP- @HPダメージ
 :HP= @HP値変更
 :MP+ @MP回復
 :MP- @MP消費
 :FATE- @フェイト使用
 MPポーション/MP2D+1D+2D回復(工房+異界の霞鎧)
 5D MPP
 :MPP-1 @MPポーション
 《魔術》クリアバスケット》1/メジャー/魔術判定/自身/所持品の重量制限+[知力基本値]

