

キャラクター名

クロネコ

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	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	女
称号クラス				年齢	16
種族	ヴァーナ			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	8	12	23	6	17	13	8	HP	54
ボーナス	2	4	7	2	5	4	2	MP	57
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0	フェイト	5
他修正									
能力値	2	6	9	3	6	4	2		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	クナイ	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手	ヘビーウィップ	至近	-2	7	0	0	0	0	0
頭部	ドミノ					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	バックラー				1	2			
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	9	0	4	15	7
スキル	フェイス：ブリガンティア				1				
その他									
総計(右)			6	4	11	7	4	15	7
総計(左)			4	7					
総計(両)									
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	所持品			
トラップ探知	6			6	+ 2 d	ラクダ			
トラップ解除	6			6	+ 2 d	ラクダ内HPポーション×5			
危険感知	6			6	+ 2 d	ラクダ内MPポーション×10			
エネミー識別	3			3	+ 2 d	ベルトポーチ			
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d	バックパック			
魔術判定	3			3	+ 2 d	ポーションホルダー			
呪歌判定					+ d	ホルダー内HPポーション×5			
錬金術判定					+ d	ホルダー内MPポーション×0			
						HPポーション×0			
						MPポーション×15			
現在重量：		15							
最大重量：		15	所持金：	25	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
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中判定	-	
効果：対象に武器攻撃を行う。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+[SL×2]する。CLT：ダイスロール増加。								
ドッジムーブ	5	2	効果参照					
効果：回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+[SL+2]する。								
アームズマスタリー：短剣	★		パッシブ		自身	短剣使用		
効果：武器を使用した命中判定に+[1D]。複数の《アームズマスタリー：〇〇》を同時に適用することはできない。								
ソアスポット	1	3	DR直後		自身	自動成功	ラウンド1回	
効果：あなたが行った攻撃のダメージロールの直後に使用する。そのダメージロールで振ったダイスのうち、[SL×2]個以下の任意の数のダイスを振り直す。								
ブラッディフィート	★	5	マイナー		自身	自動成功		
効果：メインプロセス終了まで、攻撃の命中判定に+1Dする。								
アンビデクスタリティ	★		パッシブ		自身			
効果：短剣・鞭装備「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備している2つの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部位：両」のひとつの武器として扱う。るたつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
タウント	3	4	セットアップ	10m	単体	感知		
効果：対象の【精神】と対決を行う。この対決の達成値に+[SL×2]する。この対決に勝利した場合、対象に[逆上]を与える。								
バタフライダンス	★		パッシブ					
効果：回避判定に+1Dする。								
イメージボディ	1	5	セットアップ		自身	魔術判定		
効果：[魔術<光>]ラウンド終了まで、回避判定の達成値に+[SL×2]する。CLT：コスト0。								
バーストブレイク	2	-	メジャー	20m	範囲(選択)	精神		
効果：シナリオ1回/対象に特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は【精神】判定となり、ダメージは[2D+SL×10]貫通ダメージとなる。また、その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。CLT：ダイスロール増加。								
ファインドトラップ	★		パッシブ					
効果：トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
リムーブトラップ	★		パッシブ					
効果：トラップ解除の判定に+1Dする。								
トレーニング：感知	★		パッシブ					
効果：								
フェイス：ブリガンティア	★		パッシブ					
効果：リアクションの達成値に+1する。								

クロネコ

[illegible][illegible]