

キャラクター名
紅鱗の踊り子 ラグナ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	ダンサー	性別	女性
称号クラス				年齢	
種族	ドラゴネット			境遇	裏切り
出自 (効果)	冒険者			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	13	14	8	8	10	8
ボーナス	3	4	4	2	2	3	2
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	5	6	2	3	4	3

HP	45
MP	43
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	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
頭部									
胴部	踊り子の衣装				1	1			
補助									
装身具	シーフズツール								
能力値			5	0	6	0	4	9	8
スキル	ドラゴネット：メディオン			2					
その他									
総計(右)			5	8					
総計(左)			5	5	7	1	4	9	8
総計(両)			5	11					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	3			3	+ 3 d
トラップ解除	5		1	6	+ 3 d
危険感知	3			3	+ 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	4			4	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	ナイフ
毒消し	
毒消し	
HPポーション	
HPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
ナイフ	
ナイフ	

現在重量：	11	所持金：	323	預金・借金：	
最大重量：	12				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ドラゴンセントール	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： あなたが行なう武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃のダメージに+2								
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]								
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1Dする。								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 命中判定に+1Dする。								
ステップ：ダーク	3	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果： 回避判定の達成値に+ [SLx2] する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ドラゴンアーム：光	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：《ドラゴンアーム：火》のように記述する。白兵攻撃のダメージは、選択した属性の魔法ダメージとなる。ただし、他の《ドラゴンアーム：~~》を取得できなくなる。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シリア1	
効果：対象が「タイミング：パッシヴ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
エンカレッジ	1	6	インシアブ	20m	単体	自動	シーン1	
効果： 未行動の対象はインシアブプロセスにメインプロセスを行う。								
ステップ：ブライト	1	5	セットアップ	-	自身	自動		
効果： 【行動値】+[SLx3]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
クイックステップ	1	5	セットアップ	-	自身	自動		
効果： 《ステップ：~~》のスキルを2つ使用できる。								
	1							
効果：								
一般：レガシーサイン	1							
効果： レガシークラス取得可能								
アルカム：グランアイン	1							
効果：								
アルカム：アーケンラープ	1							
効果：								
アルカム：ゴヴァノン	1							
効果：								

▼コマ作成
<https://udontools.netlify.app/#/charazip>

■使用方法-----
 ◆の下の行をダブルクリックすると情報が出力されます。
 「追加ダイス数」は、インベントリで操作可能。
 (フェイト使用時、スキル使用時、クリティカル時に使用)

◆現在リソース
 HP: {HP}
 MP: {MP}
 フェイト: {フェイト}

◆フェイトの使用-----
 {振り直し}
 {ダイス増加}
 :フェイト-1
 :追加ダイス数=0

■判定-----
 ◆能力値判定

