

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	3
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	男
称号クラス				年齢	21
種族	エクスマキナ			境遇	裏切り
出自 (効果)	傭兵			目標	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	10	11	10	11	7	7
ボーナス	4	3	3	3	3	2	2
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	4	5	5	4	4	2	2

HP	46
MP	41
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	カタール	至近	0	5	0	0	0	0	0
左手	カタール	至近	0	5	0	0	0	0	0
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	バックラー					2			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			5	0	5	0	2	9	9
スキル									
その他									
総計(右)			5	5					
総計(左)			5	5	5	8	2	9	7
総計(両)			5	10					m
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 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	
バゼラード	
バゼラード	
バゼラード	
バゼラード	

現在重量: 0
 最大重量: 12
 所持金: 0
 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
チューニング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
ワイドアタック	3	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+[SL×2]								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1D								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動		
効果: 戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない。								
ウェポンシュート	2	5	メジャー	20m	単体	命中		
効果: 「射程: 至近」の武器で射撃攻撃を行う。武器の攻撃力を2倍にしてダメージ計算を行う。使用した武器はメインプロセス終了時に破壊される。CRI: ダイスロール増加								
イメージボディ	1	5	セットアップ	-	自身	魔術		
効果: 回避判定の達成値に+[SL×2]。ラウンド終了まで有効。								
バーストブレイク	1	-	メジャー	20m	範囲(選択)	精神	シナリオ1回	
効果: 対象に[SL×10+2D]の貫通ダメージ。命中判定を【精神】判定で行う。この攻撃へのリアクション判定は失敗となる。「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。								
アクセラレーション	1	-	パッシブ	-				
効果: 【行動値】と【移動力】に+2する。								
アンビデクスタリティ	1							
効果:								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果: トラップ探知判定に+1Dする								
デストロイヤー	1		パッシブ					
効果: オブジェクト破壊時のダメージに+2Dする								
ホースマンシップ	1		パッシブ					
効果: 回避判定の達成値に+1								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果: トラップ解除判定に+1D								
効果:								
効果:								
効果:								

現在重量: 0
 最大重量: 12
 所持金: 0
 預金・借金: