

キャラクター名  プレイヤー名   
 フレーヴェ

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:	ダンサー	性別	無
称号クラス				年齢	140歳
種族	ベスティア			境遇	傷病
出自 (効果)	狩人			目標	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	15	19	6	15	13	9
ボーナス	3	5	6	2	5	4	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	6	8	2	6	5	4

HP	56
MP	56
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	アイアンクロー	至近	0	7	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ビーストフード				2				
胸部	ビーストベスト				1	2	2		1
補助	牙の印			2		2			
装身具									
能力値			6	0	8	0	5	14	8
スキル									
その他									
総計(右)			6	9					
総計(左)					11	4	7	14	9
総計(両)									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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	5			5	+ d
錬金術判定	6			6	+ d

所持品	
ポーションホルダー	
HPP	
MPP	
HHP	
HMPP	

現在重量: 9  
 最大重量: 9  
 所持金: 6200  
 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
ベスティア:アキュラ	★	-	メイキング	-	自身	-	-	
効果: 素手の攻撃を攻撃力+CL+3に変えさらに飛行状態を得る								
スティール	1	3	ダメージロールの直後	-	自身	自動成功	SL4	
効果: ダメージロールの直後にドロップ品を得る。ドロップ品報酬は別で得る								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果: 回避+1d								
ドッジムーブ	1	2	回避ロール前	-	自身	自動成功	SL5	
効果: 回避と同時に使用する。その回避判定達成値に固定値+2								
	○							
効果:								
ステップ:ダーク	3	4	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	SL3	
効果: 回避判定達成値にSL×2								
ダンシングヒーロー	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン回	
効果: 判定の直前に使用するその判定に+1d								
マタドール	5	4	判定の直前	-	自身	自動成功	SL5	
効果: 回避判定直前に使用する。その回避判定の達成値にSL+1する								
バトルステップ	3	-	パッシブ	-	自身	-	SL3	
効果: ステップの効果中に有効。命中判定、回避判定、攻撃のダメージそれぞれに+SL								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	SL1、シーフ	
効果: 対象がパッシブ、アイテム以外のスキルを使用を宣言したら問答無用でバリアする								
アニマルハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1、	
効果: CL5からとれる。ベスティアだって武器を装備したい								
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果: 足跡や痕跡などを追跡する際の感知に+1d								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果: 精神+3								
トレーニング:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果: 敏捷+3								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果: 器用+3								

MP-2:ドッジムーブ  
 MP-3:スティール  
 MP-4:ステップダーク  
 MP-4:マタドール  
 =====  
 3d+11 回避  
 3d+11+3 ドッジムーブ回避  
 3d+11+6+3 ステップダーク回避  
 3d+11+6+6+3 ステップダークマタドール回避  
 2d+6+3 命中  
 2d+11 ダメ