

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	1
サポートクラス	モンク	Lv.1:	モンク	性別	オス
称号クラス				年齢	29
種族	ベスティア:アクイラ			境遇	紛失
出自(効果)	事故			目標	探索

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

HP	32
MP	29
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	素手	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	バックラー				1	2			-1
装身具									
能力値			5	0	6	0	3	11	8
スキル	フライトマニューバー				1				
その他									
総計(右)			5	4					
総計(左)					8	7	3	11	6
総計(両)									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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	
MPポーション	
MPポーション	
HPポーション	
HPポーション	

現在重量: 9
 最大重量: 13
 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
アキラ(風)	★		パッシブ		自身			
効果: 素手の「攻撃力」を「攻撃力: +「CL+3」に変更する さらに、キャラクター作成時に《飛行能力》を取得する								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果: 回避判定に+1dする								
フェイント	★	4	マイナー		自身	自動成功		
効果: 自身が行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身	自動成功	盾非装備	
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								
	1							
効果: 飛行能力								
	1		パッシブ		自身			
効果: 飛行状態となる。シーンに登場する際、このスキルの効果を適用するか、適用しないかを選択すること。このスキルの効果の適用と解除はマイナーアクションで行う								
	1							
効果: AM:格闘								
	1		パッシブ		自身		格闘使用	
効果: 武器を使用した命中判定に+1dする								
ペネトレイトブロー	1	6	メジャー	武器	単体	命中判定	格闘使用	
効果: 対象に白兵攻撃を行う。その攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果: 危険感知の判定に+1dする								
フライトマニューバー	1		パッシブ		自身		飛行	
効果: 回避判定の達成値に+1dする								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

事故でこの世界にやってきてしまったベスティア
 元々はご主人を乗せて飛ぶ騎乗動物だったが、ご主人とこの世界に来た時に離れ離れになってしまったため
 ご主人との再会を目的にしている
 ・
 一人称は「吾輩」 語尾は「～～である」

 :HP-
 :MP-
 :フェイト-1
 ○リアクション
 ○効果参照
 《ドッジムーブ》SL1/効果参照/対象: 自身/盾非装備/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。コスト: 2
 3d6+8>= 回避判定
 3d6+8+3>= 回避判定
 ○ムーブアクション
 移動 6m (2マスまで)
 なし
 ○マイナーアクション
 《フェイント》★/マイナー/対象: 自身/自身が行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。コスト: 4
 :MP-4