

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	2
サポートクラス	シーフ	Lv.1:	シーフ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			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	12	13	9	8	10	9	9
ボーナス	4	4	3	2	3	3	3
クラス修正	0	2	2	0	2	0	0
他修正							
能力値	4	6	5	2	5	3	3

HP	42
MP	36
フェイト	6

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	レザーアーマー	/				5			-1	
補助	ガントレット	/				3			-1	
装身具		/								
能力値				6	0	5	0	3	10	9
スキル										
その他										
総計(右)				6	5					
総計(左)				6	5	5	10	3	10	7
総計(両)				6	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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 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

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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
ワイドアタック	2	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]								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシヴ	-	自身	-	選択武器使用	
効果： 短剣を使用した命中判定に+1Dする。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1シナリオ回	
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通り消費する。								
インベナム	2	6	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[毒(SL)]を与える。この効果はメインプロセスまで持続する。								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装着している時に有効。装着しているふたつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備型：双」のどの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はすべて有効。使用可能だが、洗眼が必要とするものは、同時に使用できない。								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								