

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	4
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	ニンジャ	性別	♀
称号クラス				年齢	18
種族	フィルボル			境遇	親友
出自 (効果)	学者			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	11	14	7	11	13	9
ボーナス	2	3	4	2	3	4	3
クラス修正	1	2	1	0	1	1	0
他修正							
能力値	3	5	5	2	4	5	3

HP	46
MP	52
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	キャリバー	10m	0	6	0	0	0	0	0
左手	三徳包丁	至近	0	5	0	0	0	0	0
頭部	ワカサギ姫のネックレス	/	0	0	0	0	0	0	0
胴部		/							
補助		/							
装身具		/							
能力値			5	0	5	0	5	9	8
スキル								3	
その他									
総計(右)			5	6					
総計(左)			5	5	5	0	5	12	8
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	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	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ 2 d
呪歌判定	5			5	+ 2 d
錬金術判定	5			5	+ 2 d

現在重量: 1  
 最大重量: 6  
 所持金: 1850  
 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
ニンプル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
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。命中判定の達成値に+SL								
コンシールアタック	2	-	パッシヴ	-	-	-	3	
効果: 隠密状態の時、命中判定+1D,DL+[(SL)D]								
ホーミングヒット	★	-	判定直前	-	自身	自動成功	1	
効果: 攻撃の命中判定の直前に使用。自分の攻撃対象は英中判定後のリアクションができない。1S 1回。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1	
効果: シナリオに1回のみ使用可。対象の「タイミング」、パッシヴ、アイテム」以外のスキルを無効化する								
シャドウストーク	1	-	パッシヴ	-	-	-	1	
効果: 移動を行っても隠密行動が解除されなくなる								
インベナム	1	4	マイナー	-	自身	自動成功	3	
効果: 1点でもダメージを与えたら【毒[SL]】を与える。								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	-	1	
効果: キャリバー（魔導銃を取得）								
カウンターショット	1	-	判定直後	武器	単体	命中判定	1	
効果: 魔導銃装備時、対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用可。自分の武器の命中判定と対決して勝利したらその攻撃は失敗となる。								
プレッシャー	1	6	マイナー	-	自身	自動成功	3	
効果: ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージを+[SL*3], 1でもダメージを与えたら、威圧								
パワーブレイク	1	6	マイナー	-	自信	自動成功	3	
効果: ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージを+[SL*3], 1でもダメージを与えたら、スリップ								
ファインドトラップ	1							
効果:								
アイデンティファイ	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

所持品

果実