

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____
 キース=レラーズ

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	レンジャー	Lv.1:	レンジャー	性別	男
称号クラス				年齢	18
種族	ヒューリン			境遇	略奪
出自 (効果)	学者			目標	扶養

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	12	11	9	10	10	6
ボーナス	3	4	3	3	3	3	2
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	4	6	4	3	5	3	2

HP	45
MP	42
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									
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ガントレット					3			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	4	0	3	9	9
スキル	ニンブル、スペシャライズ：短剣		1					3	
その他									
総計(右)			7	5					
総計(左)			7	5	4	8	3	12	7
総計(両)			7	10					m
ダイス数			2 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	+ 3 d
トラップ解除	6		1	7	+ 3 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 3 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	
ポーションホルダー	
HPポーション	
HPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	

現在重量： 5
 最大重量： 9
 所持金： 1500
 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
ハーフブラッド	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-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								
ニンブル	1	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果： 【行動値】に+3(計算済)								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功		
効果：1シナリオに1回限定。このスキルはメインクラスがシーフ、およびその上級クラスでなければ使用できない。対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。対象が使用したスキルの効果を打ち消す。対象はスキルのコストを通常通り消費すること。								
スペシャライズ：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：このスキルは選択した「種別」の武器を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。このスキルを取得する際、武器の「種別」をひとつ選択せよ。(スペシャライズ：長剣)のように記述するが、他の(スペシャライズ：〜)を取得することはできない。(計算済)								
フェイドアウェイ	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： エンゲージの離脱を行なう。また、エンゲージから離脱してもマイナーアクションを行える。								
ディスアピア	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 隠密状態になる。ただし、敵対するキャラクターがエンゲージしている場合、隠密状態になることはできない。								
クイックエイド	1	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 1シナリオに1回限定。HP回復を行なう。【HP】を[CL×10]点回復し、バッドステータスをすべて回復させる。								
ブラインドサイド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：あなた、およびあなたの所属しているギルドのギルドメンバーがエネミー識別に成功したエネミーに対して、あなたが行なう攻撃のダメージロールに+[(SL) D]する。								
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：隠密状態の時のみ効果がある。移動を行っても隠密状態は解除されない。また、隠密状態を維持したまま、エンゲージすることも可能である。このスキルは、他のスキル、アイテム、ギルドサポートなどの効果によって移動を行なう場合も効果を発揮する。								
シャドウブレイド	2	6	マイナー	-	自身	-		
効果：このスキルは隠密状態、かつ「種別：短剣」の武器で攻撃する時のみ使用可能。ダメージ増加を行なう。そのメインプロセスであなたが行なう白兵攻撃のダメージに+[SL×10]する。								
パタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1Dする。(計算済)								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知の判定に+1Dする(計算済)。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除の判定に+1Dする(計算済)。								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： アイテム鑑定の判定に+1Dする(計算済)。								
