

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	5
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	セージ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エクスマキナ			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	10	12	17	13	12	6	7
ボーナス	3	4	5	4	4	2	2
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	3	6	7	5	5	2	2

HP	55
MP	51
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	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	0	0	0	0
左手									
頭部	黒頭巾				1	1			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	7	0	2	12	8
スキル									
その他									
総計(右)			6	2					
総計(左)			6	0	10	9	2	12	6
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	5			5	+ 3 d
トラップ解除	6			6	+ 3 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイMPポーション	
冒険者セット	
MPポーション	

現在重量: 10
 最大重量: 10
 所持金: 40
 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
チューニング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーフ	
効果: スキル打消し、1カリア1回								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾なし	
効果: 回避+(SL+2)								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 回避+1D6								
インサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果: エネミー識別を行う								
コンコードダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: エネミー識別を対象:場面(選択)、射程:視界へ変更								
ウィークポイント	★	8	セットアップ	20m	SL体	知力	-	
効果: エネミー識別成功した対象のリアクションをラウンド中-1D								
バイタルパート	★	5	ウィークポイント	-	自身	自動成功	-	
効果: ウィークポイントの効果リアクション-1Dに更にダメージ+1Dする								
クイックサーチ	★	5	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアップ1回	
効果: インサイクロペディアとセットアップのスキルを使用								
ディスマントル	5	8	セットアップ	20m	単体	知力	-	
効果: 知力対決。勝ったら物理魔法防御-(SL×3)								
トゥルスサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: エネミー識別成功時防御力も知ることができる								
トレジャーハンター I	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果: ドロップロール後にフェイト1点使用でさらにドロップロールをする								
トレジャーハンター II	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果: 1つの能力値を選択、その能力値に+2。フェイト1点消費シオン持続								
	1							
効果:								
	1							
効果:								

現在重量: 10
 最大重量: 10
 所持金: 40
 預金・借金:

