

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	ダンサー	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	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	5	7	4	5	3	3

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									
胴部	踊り子の衣装				1	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			5	0	7	0	3	12	8
スキル									
その他									
総計(右)			5	2					
総計(左)			5	0	10	5	3	12	7
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	5			5	+ 3 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	5			5	+ d

所持品	
ハイMPポーション	
冒険者セット	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	

現在重量: 9  
 最大重量: 10  
 所持金: 140  
 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	★	-	パッシヴ	-	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)=3							
バタフライダンス	★	-	パッシヴ	-	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	★	-	パッシヴ	-	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)							
フェザータップ	★	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
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点消費シーフ持続							
	1							
効果:								
	1							
効果:								

回避 10+3d6

