

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:	アルケミスト	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エクスマキナ			境遇	
出自(効果)	冒険者			目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	30	13	9	12	9	7
ボーナス	4	10	4	3	4	3	2
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正						-1	
能力値	4	12	6	4	5	2	2

HP	58
MP	58
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									
左手									
頭部	魔性面					2			
胴部	胴着					7			
補助	サーコート					3			
装身具	高級忍具								
能力値			12	0	6	0	2	11	9
スキル									
その他									
総計(右)			12	0					
総計(左)			12	0	6	12	2	11	9
総計(両)			12	0					m
ダイス数			3 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	12			12	+ 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	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
ナイフ	
MPポーション	
冒険者セット	
毒消し	

現在重量: 14
 最大重量: 19
 所持金: 430
 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								
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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SL×2]								
ストライクスロー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 投射による攻撃力SL×4、射程+10m								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定+1D								
アームズマスタリー:短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 命中判定+1D								
刺客の末路	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 武器攻撃ダメージ+「使用している武器の攻撃力」								
ウェポンシュート	1	5	メジャー	20m	単体	命中判定		
効果: 対象に投射による射撃攻撃を行う。この時、効果に投射可能と記述されていない射程:至近の武器も使用できる。その武器の攻撃力を2倍にしてからダメージロールを行う。使用した武器はメインプロセス後破壊される。								
ウェポンクリエイト	5	7	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 「短剣、長剣、斧、打撃、槍、鞭、刀」から一つ選択、武器をつ作成、装備する。シーン終了時失われる。種別:選択した武器/錬金術、レベル:1、重量:0、命中修正:0、攻撃力:+{(器用)+SL×2}、行動修正:0、射程:至近、装備部位:片								
アップデート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 選択した能力基本値+5								
リムーブトラップ	1							
効果: トラップ解除+1D。								
ファインドトラップ	1							
効果: トラップ探知+1D、失敗してもトラップ作動しない。								
インテンション	1							
効果: 最大MPに+CL								
トレーニング:精神	1							
効果:								
トレーニング:器用	1							
効果: 器用に+3								
マシンリム	1							
効果: 筋力・器用・敏捷基本値+1								

刺客の末路:経験点10
 両手に武器を持ったら物理・魔法防御力-10