キャラクター名: ディアネラ・サザーランディー

プレイヤー名:

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	4
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	メイジ	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	16
種族	ヒューリン			**境遇**	恋心
出自（効果）	神官			**目標**	命令

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	13	16	8	8	8	17	9
ボーナス	4	5	2	2	2	5	3
クラス修正	1	1	1	1	0	2	0
他修正							
能力値	5	6	3	3	2	7	3

HP	49
MP	60
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	ファインメイス	至近	-1	8	0	0	0	0	0
左手	ファインシールド		0	0	0	6	0	-1	0
頭部	ビレッタ					2			
胴部	ダルマティカ					6			
補助	ポイントアーマー				-1	3			
装身具	聖印								
能力値			6	0	3	0	7	5	10
スキル	アームズマスタリー：打撃								
その他									
総計(右)			5	8	2	17	7	4	10 m
総計(左)			6	0					
総計(両)									
ダイス数			3 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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0

最大重量： 13

所持金： 0

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**
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1（筋力・器用・精神）							
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動	1/MP	
効果：	対象が受ける予定のダメージに-[SLd]							
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	対象のHPを3ｄ+CL*3回復							
アームズマスタリー：打撃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	打撃武器での攻撃の命中に+1d							
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔術判定に+1d							
マジックブラスト	★	4	マイナー	-	自身	自動		
効果：	そのメインプロセスで行う対象：単体の魔術を対象：範囲（選択）に変更							
メイスファイティング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:モンクのスキルのうち、格闘武器による攻撃時のみ使用が可能と書かれているものを打撃武器でも使用可能にする。その場合、コストが余分に+2かかる							
アイアンフィスト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージに+精神							
アディショナルブロウ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	攻撃対象がバッドステータスを受けていた場合、ダメージに+SIv*2d							
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	-		
効果：	使用と同時にヒールを行うことが出来、行動済みにならない。1シーンに1回のみ使用可能							
フェイス：アーケンラーヴ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	命中判定+1							
ミュトウスノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	神話や伝承における知力判定に+1d							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値に+3							
効果：								
効果：								