

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	3
サポートクラス	モンク	Lv.1:	モンク	性別	♀
称号クラス				年齢	19
種族	ヴァーナ			境遇	放浪者
出自 (効果)	商人			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	9	15	6	12	12	8
ボーナス	4	3	5	2	4	4	2
クラス修正	2	1	2	0	0	1	0
他修正							
能力値	6	4	7	2	4	5	2

HP	51
MP	41
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	フック	至近	1	6	0	0	0	0	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	スケイルアーマー					7			-1
補助	ソリッドブーツ					3			
装身具	秘伝書								
能力値			4	0	7	0	5	11	11
スキル				5					
その他	秘伝書			2					
総計(右)			5	13					
総計(左)					7	12	5	11	10
総計(両)									m
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ 2 d
呪歌判定	5			5	+ 2 d
錬金術判定	4			4	+ 2 d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	
ベルトポーチ	
HPポーション×2	
MPポーション×4	
猟犬	

現在重量: 12
 最大重量: 19
 所持金: 30
 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
アクロバット	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: あなたはヴァーナの猫族(アウリク)となる。キャラクター作成時に、【敏捷基本値】に+3する。								
ペネトレイトブロー	1	6	メジャー	武器	単体	命中判定	1	
効果: このスキルは「種別: 格闘」の武器で攻撃する時のみ使用可能。対象に白兵攻撃を行う。その白兵攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
ストロングスタイル	2	3	セットアップ	-	自身	自動成功	5	
効果: このスキルは「種別: 格闘」の武器で攻撃する時のみ効果がある。ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージロールに+ [(SL) D] する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	-	1	
効果: あなたがバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。1メインプロセスに1回使用可能。								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: このスキルは「種別: 格闘」の武器で攻撃する時のみ効果がある。武器攻撃ダメージに+【精神】する。								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	1	
効果: 対象にカバーを行う。この時、行動済でもカバーが行える。また、カバーを行うことで行動済にはならない(すでに行動済の場合は、行動済のまま)。1回のメインプロセスに1回使用可能。								
アディショナルブロー	3	-	パッシブ	-	自身	-	3	
効果: このスキルは「種別: 格闘」の武器で攻撃する時のみ効果がある。あなたが行う白兵攻撃の対象がバッドステータスを受けていた場合、白兵攻撃のダメージロールに+ [(SL×2) D] する。								
ジャッジメント	1	-	パッシブ	-	効果参照	-	1	
効果: あなたがシーンに登場している間、あなたが所属しているギルドのギルドメンバー全員の【行動値】に+2する。このスキルはあなたには効果がない。また、ギルドメンバーはこの効果を拒否できる。								
アームズマスター:格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 「種別: 格闘」の武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし、複数の《アームズマスター:〜》を同時に適用することはできない。								
トレーニング:精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: このスキルを取得する際、能力基本値をひとつ選択する。(トレーニング:〜)のように記述し、選択した能力基本値によって別のスキルとして扱う。選択した能力基本値に+3する。キャラクター作成時にこのスキルを取得した際、これによって能力基本値の最大値である13を超えてもよい。								
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【精神】判定に+1Dする。								
ハンティング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果: シーン終了時に使用する。HP回復を行う。【HP】を [2D + (CL×2)] 点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、近くに動物がいらないなどの理由で、GMはこのスキルの使用を認めなくてもよい。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。1シナリオに1回使用可能。								
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: あなたは「分類: 動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度まで意思の疎通ができるかはGMが判断すること。								
効果:								
効果:								

効果: