キャラクター名
ハルナ

プレイヤー名

メインクラス	メイガス	**Lv.1:**		**レベル**	21
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	師匠
出自（効果）	魔術師			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	33	9	9	27	27	12
ボーナス	5	11	3	3	9	9	4
クラス修正	0	1	1	1	3	0	2
他修正							
能力値	5	12	4	4	12	9	6

HP	151
MP	227
フェイト	19

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	童子切	至近	-1	23	0	0	0	0	0
左手	↑両手持ち　プリプレイにて基本装備								
頭部	シノビの面				-1	3	3		
胴部	シノビの絡繰装束					8	0	3	5
補助	ヒュリンバックラー			1	1	5	1		
装身具	シノビ袋								
能力値			12	0	4	0	9	16	10
スキル	ﾄｩｰﾊﾝﾄﾞ（攻+10）、ｲﾝｻｲﾄﾌﾞﾚｲﾄﾞ(命+3)、ﾌｪｲｽﾀﾞｸﾞﾃﾞﾓｱ(行動+2)		3	10				2	
その他									
総計(右)			14	34	4	16	13	21	15
総計(左)			15	11					
総計(両)									m
ダイス数			3 d	3 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	12			12	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 3 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	ドロップ用
冒険者セット	日記、本
	名馬（ホワイト）
ポーションホルダー	名馬（疾風）
強心丹	契約の宝石（光）
EXHPポーション	蝶の巻物
	EXMPポーション
毒消し	EXMPポーション
毒消し	EXMPポーション
毒消し	EXMPポーション
エリンディル西方トラベルガイド	上位呪壁符

現在重量：　18		
最大重量：　31	所持金：　377918	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：筋力、器用、敏捷								
ウインドバリア	★	6	判定直前	20m	自身	自動		
効果：対象が射撃攻撃、分類魔術に対する回避達成値に+５する。								
ウォーターシールド	★	6	DR直前	20m	単体	自動	R1	
効果：特殊攻撃に対してDR軽減-10								
エンチャントウエポン(火)	★	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：対象の武器属性を火にする。この効果はシーン終了まで持続する。								
トゥーハンドアタック	5		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身		刀	
効果：「装備部位：片」の「種別：刀」の武器を「部位：両」にして攻撃力をSL×２する。								
スピリットオブサムライ	1		アイテム		自身		ＳＬ個	
効果：ＣＬに応じた刀を得る。								
ソニックブーム	3	4	メジャー	30m	単体	命中	刀	
効果：対象に白兵攻撃。その攻撃はSL×10ｍとなり、エンゲージしていない対象も攻撃することができる。								
フライト	1	4	メジャー	至近	単体	魔術		
効果：対象を飛行状態にし、移動力+SL×５mにする。この効果は対象がマイナーアクションで解除するか、シーン終了まで持続する。								
スタイル：シテン	5	8	バーストブレイク		自身	自動		
効果：バーストブレイクと同時宣言。その命中判定に+1Dし、ダメージに[(SL*２)D]する。								
アームズマスタリー刀	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ			自身	刀	
効果：刀装備時命中+１Ｄ								
インサイトブレイド	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身		刀	
効果：トゥーハンドアタックLv5で所得可能。武器を使用した命中判定に+3する。								
コンセントレイション	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果：魔術判定に＋１Ｄする。								
シークレットアーツ	5	5	判定直後		自身	自動	SRSL回	
効果：攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、3個以下の任意の数のダイスを振りなおす。その結果、6の目のダイスが2個以上になればクリティカルになる。								
バーストブレイク	3		メジャー	20m	範囲（選択）	精神	SR1	
効果：対象に特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は精神判定となり、ダメージは[２D+SL×10](貫通ダメージ)となる。また、その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、タイミング：リアクションのスキルの使用も出来ない。								
ビッグバン	★		バーストブレイク		自身			
効果：バーストブレイクと同時に使用。そのバーストブレイクのダメージに[CL×５]する。								

クラスアイテム：ニンジャ　リンク効果
パッシブ。装備者が行う攻撃のダメージに以下の修正を得る。3箇所効果で＋１Ｄ
クリティカルダメージ　＋２D(基本)+7D（デスブロウで+30）

キャラクター名：ハルナ

プレイヤー名：

所持品			
上位呪壁符			
耐毒符			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
デスブロウ	3	5	DR直前		自身	自動	S1回	
効果：	攻撃の命中判定でクリティカルした時のダメージロール直前に使用。ダメージに＋SL×10する。							
ブラッディフィート	★	5	ﾏｲﾅｰ		自身	自動		
効果：	攻撃の命中判定に+1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
ダブルアーツ	★	20	メジャー		自身	自動	SR１回	
効果：	タイミング：メジャーアクションのニンジャスキルと、タイミング：メジャーアクションのスキルかパワーを使用する。使用する順番は貴方が決定する。対象は同じでも別々でも良い。							
カウンタースペル	★		効果参照	視界	単体	自動	SR1回	
効果：	対象が分類：魔術のスキルの使用を宣言した時にしようする。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせず即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストを通常通り消費する。							
ブーストエンチャント	★	2	ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｴﾎﾟﾝ		自身	自動		
効果：	エンチャントウエポンと同時に使用する。そのエンチャントウエポンの効果に対象が行う攻撃のダメージに+1Dするを追加する。複数のエンチャントウエポンを使用した場合効果は重複する。							
マーダースキル	5		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果：	攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルのダメージにSL+1Dする。							
スウィフトウエポン	★	4	セットアップ		自身	自動		
効果：	エンチャントウエポンを同時に使用する。この効果によりエンチャントウエポンがセットアッププロセスで使用可能になる。							
アーツ：シテン	1	8	ｽﾀｲﾙ：ｼﾃﾝ		自身	自動		
効果：	スタイル：シテンと同時に使用。バーストブレイクを対象アーツシテンのSL+2体に変更する。							
エンチャントウエポン（光）	★	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	対象の武器属性を光に変更し、武器攻撃の命中に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。							
ミラーアタック	★		判定直後		自身	自動	Ft3	
効果：	攻撃の命中判定直後に使用。その判定で振ったダイスの1つを6に変更する。							
デッドリーアタック	5		効果参照		自身	自動	SR5回	
効果：	武器攻撃と同時に宣言する。その武器攻撃に対するリアクション判定は必ず失敗となり、タイミングリアクションのスキルやアイテムも使用できない。また、武器攻撃のダメージは貫通ダメージとなる。							
ミラーワールド	★		ミラーアタック		自身		S1回	
効果：	ミラーアタックの消費Ftを1点に変更する。							
ダイアナザーデイ	★		セットアップ		自身	自動	SR1回	
効果：	HP回復を行う。HPをCL×１０点回復する。							
ニゲイト	★		判定直後	30m	単体	自動	S1回	
効果：	対象が判定でクリティカルした直後に使用する。その判定のクリティカルを打ち消す。判定の達成値はダイスの目を算出する							
マジックノウリッジ	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果：	魔術知識に+1D							
モンスターロア	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果：	識別+1D							
キャンセルマジック	★	4	セットアップ		自身	魔術		
効果：	魔術判定難易度10。自身に掛かっている分類：魔術の効果を解除する。							
フェイス：ダグデモア	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果：	行動値+２							
トレーニング	★		パッシブ		自身			
効果：	選択：筋力+３							
エンチャンターⅠ	★	FP1	ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｴﾎﾟﾝ		自身			
効果：	選択：水　エンチャントウエポンの属性を選択した属性に変更する。							
エンチャンターⅡ	★	FP1	戦闘前		自身	自動		
効果：	フェイト1点消費して戦闘前にエンチャントウエポンを使用する。							
マジックキャンドル	★	6	メジャー		効果参照	魔術		
効果：	あなたの存在するエリアの明度を２、もしくは３に変更する。また、フリーアクションを用いることで再び明度を変更することができる。ただし、元の明度（使用前）低い明度には出来ない。							

キャラクター名
ハルナ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
バイタリティ	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果：	最大HPに＋CL							
フェザー	★	6	効果参照		自身	魔術		
効果：	落下ダメージ直前に使用する。落下ダメージを０にする。							
トレーニング	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果：	選択：器用＋３							
スティグマ	★		効果参照		自身	自動	SR1回	
効果：	判定を行った後で使用。フェイト1点消費してその判定に+1Dする。							
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動	S1回	
効果：	種別：ポーションのアイテムを1個使用する。							
サーチリスク	★		パッシブ		自身			
効果：	危険感知判定に+1D							
アプレンティス	★		戦闘不能		自身	自動	SR1回	
効果：	あなたは「とどめの一撃」を受けても死亡とならない。この効果はシーン終了まで持続する。							
ファーストエイド	★		メジャー	至近	単体	器用		
効果：	対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定に成功した場合対象の戦闘不能を回復し、HPを１にする。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								