キャラクター名
ナン・ジャー

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	シャーマン	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	ひみつ
種族	ヴァーナ			**境遇**	出世
出自（効果）	冒険者			**目標**	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	9	20	14	12	15	9
ボーナス	3	3	6	4	4	5	3
クラス修正	0	2	1	1	1	1	0
他修正							
能力値	3	5	7	5	5	6	3

HP	81
MP	78
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	ソードブレイカー	至近	0	7	0	1	0	0	0
左手	ソードブレイカー	至近	0	7	0	1	0	0	0
頭部	サークレット					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ファインバックラー				1	4			-1
装身具	タリスマン								
能力値			5	0	7	0	6	12	8
スキル					3D				
その他									
総計(右)			5	7	8	13	6	12	6 m
総計(左)			5	7					
総計(両)			5	14					
ダイス数			2 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	1D		5	+ 3 d
トラップ解除	5	1D		5	+ 3 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5		1	6	+ 2 d
呪歌判定	6			6	+ 2 d
錬金術判定	5			5	+ 2 d

所持品	
異次元バック	HHPP*2
バックパック	HMPP*3
Pホルダー	
冒険者セット	
HPP	
MPP	
浄化剤	
中型テント	
火打石	
万能薬*2	
灰の印	

現在重量： -1		
最大重量： 10	所持金： 14704	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	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
インタラプト	1		パッシヴ					
効果： いっかい打ち消せる								
バタフライダンス	1		パッシヴ					
効果： 回避+1D								
アンビデクスタリティ	1		パッシヴ					
効果： 両手持ちになる								
ナイフパリー	1	3	パッシヴ					
効果： 物理ダメージ - 武器の攻撃力（14）								
フラザイル	5	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 物防と魔防を-SL*5（25）								
シリアスディジーズ	1	3	DR直前					
効果： フラザイルの効果に+5								
ダラード	3	7	DR直前	20m	単体	自動成功	RD1回	
効果： 魔法攻撃のダメを-SLD								
シックネス	3	6	DR直前	20m	単体			
効果： ダメージが入ると衰弱*SL								
タングル	1		効果参照	20m	単体	自動成功	シナ1回	
効果： リアクションでダイスを一個取り除く								
ディビレテイト	1	6	判定直前	20m	単体	自動成功	シーン一回	
効果： 対象の判定-1D								
イビルアイ	1	3	マイナー		自身	自動成功		
効果： 相手のリアクション-1D								
デイメア	1	7	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 2d+5　貫通								
ソウルブレイカー	2		パッシヴ		自身			
効果： デイメア　ダメ+SL*3								
デッドリーカース	3	6	メジャー	20m	単体※	精神	シーン1回	
効果： 対象のCLがCL+SL以下のとき、精神対決。勝利時対象を戦闘不能、敗北で衰弱2								

魔術:2d+6
デイメア　ダメ:2d+12
フラザイル　物防、魔防-30

成長メモ
10で上級になるとしたらエクスプローラー
インテュイション、ドッジ系、ダガーアーツやマジックカットあたり

キャラクター名
ナン・ジャー

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
アニスゼティク	1	6	DR直前	20m	単体			
効果：	ダメージが入ると縛鎖							
フォーチュネイト	2	6	判定直前	20m	単体	自動成功	シナ3回、自分以外	
効果：	対象の判定の直前に、達成値に＋SLまたは-SL							
ディストラント	1	6	DR直前	20m	単体			
効果：	ダメージが入ると恐怖							
リムーブトラップ	1							
効果：								
ブラフ	1							
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：								
オウルアイド	1							
効果：	明度ペナが1d→2							
マジックキャンドル	1	6	メジャー			魔術		
効果：	明るさを2、3に							
アサシンⅠ	1							
効果：	フェイト一点　状態異常の強度+1							
ダンジョンマスター	1		パッシブ					
効果：	ダンジョン内判定+1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								