キャラクター名
カザキリ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	3
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	モンク	**性別**	♂
称号クラス				**年齢**	6
種族	ベスティア；カニス			**境遇**	平凡
出自（効果）	英雄			**目標**	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	8	18	8	16	8	10
ボーナス	3	2	6	2	5	2	3
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	3	4	8	3	6	2	3

HP	45
MP	40
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	素手	至近	0	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			4	0	8	0	2	14	8
スキル							2	4	
その他									
総計(右)			4	8	8	0	4	18	8 m
総計(左)									
総計(両)									
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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： 9	所持金： 2500	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
ベスティア：カニス	★		パッシブ		自身			
効果： 行動値+2、素手の攻撃力を［CL+5］								
ビースティング	3	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 命中判定+［SL+1］D								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果： 回避+1D								
ｱｰﾑｽﾞﾏｽﾀﾘｰ：格闘	1		パッシブ		自身			
効果： 命中+1D								
メナシングロアー	1	6	セットアップ		自身	自動	ｼｰﾝ1回	
効果： 対象のﾘｱｸｼｮﾝ - 1D、ﾗｳﾝﾄﾞ持続								
ラッシュナックル	1	3	ムーブ		自身	自動		
効果： 戦闘移動を行ったら命中+１D								
デスブロウ	2	5	DR直前		自身	自動	ｼｰﾝ1回	
効果： 命中でｸﾘﾃｨｶﾙしたらﾀﾞﾒｰｼﾞ+SL×10								
サブスピーシーズ：風	1		パッシブ		自身			
効果： 自身を風属性に変更。								
マーダースキル	1		パッシブ		自身			
効果： クリティカルしたとき+［SL+1］D								
オピニオン	1		パッシブ		自身			
効果： 交渉や説得などの精神判定+1D								
フェイス：ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果： 行動値+2								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ		自身			
効果： 敏捷基本値+3								
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果： 感知基本値+3								
効果：								
効果：								