キャラクター名
ジロウ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	1
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	渡来
出自（効果）	騎士			**目標**	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	7	18	6	12	6	8
ボーナス	2	2	6	2	4	2	2
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	2	4	8	3	5	2	2

HP	30
MP	30
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									
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			4	0	8	0	2	13	7
スキル									
その他									
総計(右)			4	0	8	0	2	13	7 m
総計(左)			4	0					
総計(両)			4	0					
ダイス数			2 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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 8	所持金： 500	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								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
エンラージリミット	1				自身			
効果： 携帯品の重量制限が【筋力基本値】×２								
ファインドトラップ	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： トラップ探知の判定＋1D、失敗しても罠が発動しない								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								