													_		_				_			
キャラクター名====================================										1 L	スキル名	_	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ			
エリック=バレット													オールラウンド	*	-	パッシヴ	-	自身	-			
													効果				キャラ作成時				1	I
メインクラス			ウォーリア		Lv.1:			レベル		1			バッシュ	1	4	メジャー						
サポートクラス			ソク		Lv.1: モンク				性別				効果				武器攻撃を行					
ラかートララス					LV.I.	v.i. ())							 	カバーリング	1		ダメージロールの直前					I .
称号クラス								年齢		26		効果									ても行動済みにならない。 	
種族			ヒュー!					境遇		師匠		1	ディフェンダー	1	3	マイナー			自動成功		7	
								76,12				効果			【物理防御	力】に+[SL*3] ̄					රං 	
出自(効果)	ī科者								目標		奪還	等 遠		ハードマッスル	1	-	パッシブ		自身	-	-	
(1111)	//r-	00 m	E-Li=	<i>*</i> □.±	=t:/rn	W# 1-H-	± v=			'			効果	·	1	1			[SL*3]	_	I	
+	筋力	器用					幸運						-	ジストエレメンタル	1	-	パッシブ		自身	-	_	
基本値	9	9	9	10	9	12	9	HF	,	34]		効果						[SL*3]	් තිං 	1	
ボーナス	3	3 3 3			3	4	3	- - ∵		J-1	-			ビジランテ	1	-	パッシヴ		自身	-	-	
クラス修正	2	1	2	0	0	1	O MP		P 33				効果	ミ: 隠密状態のキャラクター	−を発5	しよっと 	9 る、めるいは ⊤	隐密状態(の目分を発 ⊤	見しよつと ├	こしている	対象との対決【感知判定】に+1D ⊤
他修正		4	+	7	7	-	7	フェー	1	5			÷1.00	1.								
能力値	5	4	5	3	3	5	3						効果								1	
	才	横品			射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動]	1.								
右手		バク	ブナウ		至近	0	6	0	0	0	0	0	効果		_						1	
左手													1	1.								
頭部	サークレット					1			2				効果							1	I	
胴部			ーブ						2				1	1.								
補助													効果	{ :	_					1	1	
装身具													1									
1	能	も しゅうしゅう しゅうしゅう しゅうしゅう しゅうしゅう しゅうしゅう おいし おいし しゅう しゅう しゅう しゅう しゅう しゅう しゅう しゅう しゅう しゅ	力値			4	0	5	0	5	8	10	効果	{ :		I			T	I	T	I
スキル ハー		 スル/レジストエレメンタ			JV				3	3			1									
その他			•										効果	{ :		T			T	I	T	I
	総	計(右)	†(右)			4	6						1									
		計(左)						5	7	8	8	10	効果	! :		T				1	I	I
												m	l									
ダイス数 2 d 2 d 2 d													効果	! :								
														能力判定▽								
		スキル	レその他	_					所持品				2D6	+{筋力} 【筋力】判定 +{器用} 【器用】判定								
トラップ探知	3				+ 2 d								2D6	+{敏捷} 【敏捷】判定 +{知力} 【知力】判定								
トラップ解除	4				+ 2 d								2D6	+{感知} 【感知】判定								
危険感知	3				+ 2 d									+{精神} 【精神】判定 +{幸運} 【幸運】判定								
エネミー識別	3				+ 2 d]		,							
アイテム鑑定	3				+ 2 d									技能判定▽ 〒〒 【トラップ探知】								
魔術判定	3		3 + 2			d								解除} 【トラップ解除】 解除}+1 【トラップ解除/くさ	751							
呪歌判定													{危険	¢感知} 【危険感知】	01							
錬金術判定		+				<u> </u>								戦別} 【エネミー識別】 品鑑定} 【物品鑑定】								
													{魔徘	F} 【魔術判定】								
現在重量: 0										{錬金	炊} 【呪歌判定】 â術} 【錬金術判定】 動させた罠には達成値+2を忘れ	がに(ア	ンチトラッフ	9)								
	9		 所持金:		17	0	3	頁金・僧	── <u></u> 불金:				1									