

キャラクター名  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	ドウアン			境遇	
出自 (効果)	闇の一族			目標	

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

HP	37
MP	33
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ダガー	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具									
能力値			5	0	5	0	3	9	10
スキル									
その他									
総計(右)			5	4					
総計(左)			5	0	5	6	3	9	10
総計(両)									m
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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

現在重量: 0  
 最大重量: 15  
 所持金: 80  
 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
タフネス	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 有角族、作成時に筋力基本値+3								
サプライザル	1	4	メジャー	武器	単体	命中判定	隠密	
効果: 対象に武器攻撃。その攻撃の命中判定に+1d、ダメージに+[(SL)d]する。								
アームズマスタリー:短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 短剣の命中判定に+1d								
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 移動を行っても隠密状態が解除されず、隠密状態を維持したままエンゲージ可能。								
コンシールアタック	2	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果: 攻撃の命中判定に+1d、ダメージに+[(SL)d]する。								
シックスセンス	1		パッシブ		自身			
効果: 奇襲攻撃を受けた時、判定に-1dされることなくリアクションを行える								
ビジランテ	1		パッシブ		自身			
効果: 隠密状態のキャラクターを発見する、または隠密状態のあなたを発見しようとする対象との対決の感知判定に+1d								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

所持品