キャラクター名
カムイ・D・ヤト（モンク15）

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	1
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	師匠
出自（効果）	神官			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	12	9	8	8	9	9
ボーナス	5	4	3	2	2	3	3
クラス修正	2	1	2	0	0	1	0
他修正							
能力値	7	5	5	2	2	4	3

HP	40
MP	30
フェイト	6

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	バグナウ	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具	手入れ道具								
能力値			5	0	5	0	4	7	12
スキル	ダグデモア								
その他									
総計(右)			5	6	5	5	4	7	12 m
総計(左)									
総計(両)									
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 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： 15	所持金： 50	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**
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1							
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：	武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]							
アームズマスタリー：格闘	1	-	パッシヴ	-	自身	-	格闘	
効果：	武器を使用した命中判定に+1D。							
インベナム	1	6	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：	武器攻撃と同時に使用。対象に1点でもダメージを与えた場合「毒(SL)」を与える。メインプロセス終了まで持続する。							
アディショナルブロウ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	格闘	
効果：	白兵攻撃の対象がバッドステータスを受けていた場合ダメージに+「SL*2D」する。							
ワンツーブロウ	2	3	判定直前	-	自身	自動	シーンSL、格闘	
効果：	白兵攻撃の命中判定直前に使用+1d。							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	ウォーリア、シナリオ1	
効果：	武器攻撃を対象単体にしダメージ＋CL*10.							
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動		
効果：	白兵攻撃ダメージに＋筋力							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								

<CL1>
アームズマスタリー：格闘(命中+1d)
アイアンフィスト（ダメージ＋精神4）
※命中2d+5+1d
※ダメージ

<CL2>
ワンツーブロウ3,4
スマッシュ
<CL3>
ワンツーブロウ5
トリプルブロウ
バッシュ3
<CL4>
バッシュ4,5
アイアンフィスト

※稲妻装備リンク効果+6

【パッシブ】

キャラクター名
カムイ・D・ヤト（モンク15）

プレイヤー名

所持品			