

キャラクター名 プレイヤー名

クニー

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	6
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	
種族	ヴァーナ			境遇	放浪者
出自 (効果)	闘士			目標	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	8	16	6	13	9	10
ボーナス	5	2	5	2	4	3	3
クラス修正	1	2	2	1	0	0	0
他修正							
能力値	6	4	7	3	4	3	3

HP	75
MP	54
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	覚醒の爪	至近	0	11	0	0	0	0	0
左手									
頭部	闘士のバンダナ		1			3			-1
胴部	胴着					7			
補助	マント					1			
装身具									
能力値			4	0	7	0	3	11	11
スキル	ハードマッスル					6			
その他					2				
総計(右)			5	11					
総計(左)					9	17	3	11	10
総計(両)									m
ダイス数			3 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	4			4	+ 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

所持品	
バックパック	ハイMPポーション(前金)
ベルトポーチ	
冒険者セット	
HPポーション	
MPポーション	
毒消し	
毒消し	
ハイMPポーション	
ハイMPポーション(前金)	
ランチボックス	
ハイHPポーション	

現在重量:	15	所持金:	4815	預金・借金:	
最大重量:	37				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハイジャンプ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
パンプアップ	4	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果: 白兵ダメージ+[SL*2]。シーン終了まで持続。								
アームズマスタリー:格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果: 命中判定1D。								
インビジブルアタック	1	3	マイナー	-	自身	自動		
効果: 武器使用の命中+1D。メインプロセス終了まで持続。								
ペネトレイトブロウ	1	6	メジャー	武器	単体	命中	格闘使用	
効果: 対象の物理・魔法防御力を0とみなしてHPダメージ算出。CL: D増加。								
ソウルフィスト	1	4	メジャー	20m	単体	命中	格闘使用	
効果: 白兵。無魔法ダメージとなりダメージ+[SL*2]。エンゲージしてない射程内対象にも白兵攻撃可。								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動	防御中1	
効果: パステを受けた直後発動、パステ回復。								
ストロングスタイル	2	3	セットアップ	-	自身	自動	格闘使用	
効果: 白兵ダメージに+[(SL)D]。ラウンド終了まで持続。								
ハードマッスル	2	-	パッシブ	-	自動	-	-	
効果: 物防に+[SL*3]。								
ホーミングヒット	1	-	判定直前	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: 攻撃命中判定の直前に使用。その攻撃に対するリアクション判定は必ず失敗する。スキル、アイテム使用不可。								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1	
効果: 武器攻撃時、対象単体ダメージ+[CL]*10。								
スニークアップ	1	6	効果参照	-	自身	自動	-	
効果: 移動直前使用、敵とエンゲージしても移動を終了しなくてもよい。								
ラピディティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 敏捷判定の達成値に+2								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 登攀や跳躍の筋力判定に+1dする。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 危険感知の判定に+1dする。								

--	--

