

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	3
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)	闇の一族			目標	探索

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

HP	43
MP	43
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	チェインウィップ	至近	-2	6	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具									
能力値			5	0	7	0	3	12	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	6					
総計(左)			5	0	7	5	3	12	8
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 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	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション×2	
MPポーション×2	

現在重量: 4
 最大重量: 9
 所持金: 10
 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	★	-	パッシブ	-	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	5	
効果: 武器攻撃を行う。命中判定の達成値に+SL								
アームズマスタリー《鞭》	1		パッシブ		自身			
効果: 短剣か鞭を選択し、《アームズマスタリー:短剣》のように記述します。選択した武器を使用する時、命中判定に+1Dします。								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果: 回避判定に+1Dします。								
コンシールアタック	2		パッシブ					
効果: 隠密状態の時に効果があります。攻撃のダメージに+[(SL)D]します。								
ホーミングヒット	1		判定の直前					
効果: 貴方が行う攻撃の命中判定の直前に使用します。その攻撃の命中判定に対して、対象はリアクションを行うことができません。1シナリオに1回使用することができます。								
シャドウストーク	1		パッシブ		自身		1	
効果: 隠密状態の時のみ効果があります。このスキルは隠密状態を維持したまま、他のスキル、アイテム、ギルドサポートなどの効果、移動を行う事ができます。								
フェイント	1	4	マイナー				1	
効果: 自分の武器攻撃に対するリアクションを-1Dします。								
トラブルセンス	2	8	判定の直後				5	
効果: 回避判定の直後に使用します。その回避判定で振ったダイスのうち、2個以下の任意の数のダイスを振りなおすことができます。1シナリオにSL回使用することができます。								
インベナム	1	4	マイナー				3	
効果: メインプロセスで武器攻撃を行った時、1ポイントでもダメージを与えると、[毒(SL)]を与えます。								
シックスセンス	1							
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ます。								
ファインドトラップ	1							
効果: トラップ探知の判定に+1Dします。さらに判定に失敗しても、トラップが作動しなくなります。								
ビジランテ	1							
効果: 隠密状態を発見しようとする、あるいは発見されようとするときの対決の【感知】判定に+1Dします。								
効果:								
効果:								

現在重量: 4
 最大重量: 9
 所持金: 10
 預金・借金: