キャラクター名: 爆裂フィストガイ石田

プレイヤー名:

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	4
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	53
種族	ドゥアン			**境遇**	天啓
出自（効果）	筋肉			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	18	14	8	6	10	18	12
ボーナス	6	4	2	2	3	6	4
クラス修正	2	1	2	0	0	1	0
他修正	1					2	
能力値	9	5	4	2	3	9	4

HP	64
MP	51
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									
左手	ハイクオリティシールド		0	0	0	5	0	-1	0
頭部	うさみみヘアバンド					2			
胴部	ブレストプレート				-1	9			-1
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	ギアマッスルEX								
能力値			5	0	4	0	9	7	14
スキル	牙爪族:ケイオス+ストロング+アイアンフィスト+シールドストライク+オートガード+ハードマッスル		4	20		7	2		
その他	うさみみヘアバンド+黄金蛇のメダル					1	1	1	
総計(右)			9	20	2	29	12	7	13 m
総計(左)			9	20					
総計(両)									
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	
黄金蛇のメダル	
HPポーション×2	

現在重量： 3

最大重量： 18

所持金： 5060

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**
ナチュラルウェポン	★	-	パッシヴ	-	-	-	格闘装備	
効果： 牙爪族、装備している「種別：格闘」の武器(素手含む)の命中修正に+1、攻撃力に+3								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中判定	-	
効果： 対象に武器攻撃を行う。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。CLT：ダイスロール増加。								
シールドストライク	3	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に+SL、白兵攻撃のダメージに+[SL×2]する。								
アームズマスタリー：格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+[1D]。複数の《アームズマスタリー：○○》を同時に適用することはできない。								
アイアンフィスト	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+【精神】する。								
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【物理防御力】に[SL×2]、【魔法防御力】に+SLする。								
ストロング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 白兵攻撃のダメージに+3。								
マインドアデプト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【精神】に+2する。								
ハードマッスル	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【物理防御力】に+[SL×3]する。								
バーサーク	1	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果 :武器攻撃のダメージに+[SL×3]し、あなたが行うリアクションの判定に-[1D]する。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択する。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。								
アスレチック	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1Dする。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択する。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択する。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。								
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択する。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。								

「神樹の村」クリア
「ダンジョンマスター」クリア
「うさぎ美味しいあの山」クリア
「甘い歌は蜜の味」クリア

キャラクター名
爆裂フィストガイ石田

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
トレーニング：感知	★	–	パッシブ	–	自身	–	–	
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択する。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								