キャラクター名
四方木（よもぎ）

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**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**	男
称号クラス				**年齢**	14
種族	アーシアン			**境遇**	平凡
出自（効果）	現代人			**目標**	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	10	10	14	8	7	11
ボーナス	2	3	3	4	2	2	3
クラス修正	0	1	1	2	1	1	0
他修正							
能力値	2	4	4	6	3	3	3

HP	36
MP	47
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	クナイ	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	ローブ					2			
補助									
装身具									
能力値			4	0	4	0	3	7	7
スキル									
その他									
総計(右)			4	4	4	2	3	7	7 m
総計(左)			4	0					
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ハイMPポーション	
HPポーション	

現在重量： 8		
最大重量： 16	所持金： 5505	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
アーシアン：召喚	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果： ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
マジシャンズマイト	3	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
ウォーターマスター	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 〈水〉属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
マーダースキル	1	-	パッシプ	-	自身	-	-	
効果 :攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルに取るダメージロールへのダイス追加に加えて、さらにダメージに+[（SL+1）D]する。								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1Dする。								
ダイアナザーデイ	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 【HP】を[CL×10]点回復し、バッドステータスをすべて回復させる。								
ウォータースピア	★	6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果 :攻撃のダメージは[2D+5]（〈水〉属性の魔法ダメージ）となる。また、その攻撃で対象に一転でもHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
シークレットアーツ	1	6	判定の直後	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果 :攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、3個以下の任意の数のダイスを振りなおす。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルになる。								
ソアスポット	1	3	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直後	-	自身	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果： ダメージロールで振ったダイスのうち、[SL×2]個以下の任意の数のダイスを振りなおす。								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別の判定に+1Dする。								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	*	-	
効果： 携帯品の重量制限が[【基本筋肉値】×2]になる。								
シックスセンス	★	-	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。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。								
効果：								
効果：								