キャラクター名
狼族モンク

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	5
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	ヴァーナ			**境遇**	師匠
出自（効果）	狩人			**目標**	人探し

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	10	18	6	15	16	8
ボーナス	3	3	6	2	5	5	2
クラス修正	1	1	2	0	1	1	0
他修正						2	
能力値	4	4	8	2	6	8	2

HP	58
MP	58
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	ミスリルナックル	至近	1	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	秘伝書								
能力値			4	0	8	0	8	14	9
スキル	アームズマスタリー～命中+1D/バタフライダンス回避+1D/オーバーパス『行動+1』『移動+5』							1	5
その他	秘伝書:ダメージ+2			2					
総計(右)			6	10	9	7	8	16	14 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	6			6	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 10	所持金： 950	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**
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
アームズマスタリー:格闘	★							
効果： 指定武器使用時命中+1D								
インベナム	1							
効果： 1ダメでも与えたら毒［SL］								
アイアンフィスト	★							
効果： 武器攻撃のダメージ+【精神】								
マインドアデプト	★							
効果： 【精神】+2.								
アディショナルブロウ	3							
効果： 白兵攻撃対象が[バッドステータス]を受けていた場合、ダメージ+6D								
ペネトレイトブロウ	★							
効果： 白兵攻撃。この攻撃に対象の[物防]や[魔防]は0とみなす								
ドッジムーブ	1							
効果： 回避達成値+3								
バタフライダンス	★							
効果： 回避+1D								
ワンツーブロウ	3							
効果： 白兵攻撃の命中前に使用。判定ダイス+1D								
フェイント	1							
効果： 攻撃時、相手のリアクション-1D								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	1Sn1K	
効果 :対象が[タイミング:パッシブ]以外のスキル使用宣言した時に使用。スキルは発揮せず、持続もせずに即座に終了。対象はコストを通常通り消費。								
ソウルバスター	1		効果参照	効果参照	単体	自動	1Sn1K	
効果 :あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用。受けたHPダメージと同じ値だけ、対象にHPロスを与える（最大、自身の【最大ＨＰ】）								
トレーニング:精神	1							
効果：								

キャラクター名
狼族モンク

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
サーチリスク	1		パッシブ					
効果：	危険感知の判定+1D							
トレーニング:敏捷	1							
効果：								
トラッキング	1		パッシブ					
効果：	残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1D							
トレーニング:感知	1							
効果：								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果：	トラップ探知の判定+1D. トラップ探知に失敗しても作動しなくなる。							
効果：								
効果：								
効果：