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	9	12	18	6	15	15	8
ボーナス	3	4	6	2	5	5	2
クラス修正	1	1	2	0	1	1	0
他修正			2			2	
能力値	4	5	10	2	6	8	2

HP	57
MP	57
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	竜巻の篭手	至近	0	7	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	ローブ					2			
補助	トラベラーズマント					2			
装身具	茶帯								
能力値			5	0	10	0	8	16	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/スペシャライズ:命中+1 ダメージ+1/オーバーパス:行動+1 移動+5		1	1				1	5
その他	茶巻			4					
総計(右)			7	12	10	5	8	17	14
総計(左)									
総計(両)									m
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	5			5	+ 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： 9	所持金： 320	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	★	-	パッシブ	-	自身	パッシブ		
効果： 指定武器使用時命中+1D								
インベナム	1	6	効果参照	-	自身	自動		
効果： １ダメでも与えたら毒［SL］与える。								
アイアンフィスト	★	-	パッシブ	-	自身	パッシブ		
効果： 武器攻撃のダメージ+【精神】								
マインドアデプト	★	-	パッシブ	-	自身	パッシブ		
効果： 【精神】+2.								
アディショナルブロウ	3	-	パッシブ	-	自身	パッシブ		
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	★	6	メジャー	武器	単体	命中	格闘	
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	2	効果参照	-	自身	自動	盾非	
効果： 回避判定と同時に使用。回避達成値+3								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避+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】）								
コールアウト	1	4	セットアップ	10m	単体	精神		
効果： 対象と【精神】対決。判定の達成値+2。対象に[逆上]を与える。								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動		
効果： 戦闘移動、あるいは離脱を行なう。自身のいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱不可								
ラピディティ	1	-	パッシブ	-	自身	自動		
効果： 【敏捷】判定の達成値+2								

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
スペシャライズ:格闘	1	-	パッシブ	-	自身	自動		
効果：	選択した武器を使用した命中判定の達成値+1。ダメージ数値+1。							
トレーニング:精神	1							
効果：								
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：								
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：								