

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	12
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	サムライ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	エクスマキナ			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	32	25	12	9	12	14	6
ボーナス	10	8	4	3	4	4	2
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	10	10	6	4	5	4	2

HP	137
MP	96
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	忍者刀	至近	-1	29	0	0	0	0	0
左手	忍者刀	至近	-1	29	0	0	0	0	0
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			10	0	6	0	4	11	15
スキル									
その他	「成長: 戦士Da+1D」コンシール「Da+3D」サンエイ「+30」			30					
総計(右)			9	59					
総計(左)			10	59	6	0	4	11	15
総計(両)			9	88					m
ダイス数			4 d	7 d	3 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	10			10 + 2 d	
危険感知	5			5 + 2 d	
エネミー識別	4			4 + 2 d	
アイテム鑑定	4			4 + 2 d	
魔術判定	4			4 + d	
呪歌判定				+ d	
鍊金術判定				+ d	

現在重量: 29

最大重量: 61 所持金: 200 預金・借金: 10000

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
ワイドアタック	★	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]								
●イメージボディ II	★	3+F1	SU					
効果: 回避判定に+1Dする。フェイト支払うとイメージボディをシーン終了時まで持続可能にする								
スニークピーク	★							シナ1
効果: 《インサイト》か《オピニオン》か《ブラフ》が有効になる判定に成功した時に使用する。次にあなたが得る「手がかり」の数に+1する。もしくはGMに対して疑問点を直接尋ねることができる。GMはこの質問を拒否できる								
●デブリーフィング	★		MDL終了					
効果: 「手がかり」は[(SL)x3] また、そのシーンで判定に成功時[(SL)]+手帳1個								
ワザマエ	★							
効果: 攻撃の命中判定に+1Dする。								
●「ザンエイ」	3	6+暗器	MYN					
効果: Da+3D。忍具の武器攻撃かつ隠密の時のみ								
コンシールアタック	3							
効果: 隠密の時Da+3d 命中+1D								
●ミーティング	★		シン開始時					
効果: 「手がかり」を3つ消費することで、以下の効果から1つを選択して使用する。								
イメージボディ	★	4	SU					
効果: 回避+3								
ウェポンシート	1	5	m j					
効果: 武器攻撃力2倍にして投射								
ニング	1							
効果: 忍具購入可能になる								
●この葉隠れ「忍術」	1	5	SU					
効果: 隠密になり、戦闘移動を行う。エンゲージしていても隠密。移動しても隠密解除されない。								
ニンジャウエポン??	1							アイテム
効果: 「分類=忍具」の購入不可アイテムをSL個取得する。								
イメージボディ II	★	3	IB同時					
効果: 回避+1D・F1 イメージボディシーン終了時までに変更。								

所持品	
忍び兵表*3	ニンジャソード*2
煙玉*6	
口寄せの巻物「器用」③「敏捷」③	
身代わり人形*2	
携行装衣	
異次元バック	
鳳仙花*1	
はいIMP*3	
忍者刀日輪丸	
忍者刀日輪丸	
忍者刀日輪丸	

【キャラクター名】

— プレイヤー名

【キャラクター名】

— プレイヤー名 —