

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	HP	137
ボーナス	10	8	4	3	4	4	2	MP	96
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0	フェイト	5
他修正									
能力値	10	10	6	4	5	4	2		

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」ザンエイ「+30」			30					
総計(右)			9	59	6	0	4	11	15
総計(左)			10	59					
総計(両)			9	88					
ダイス数			4 d	7 d	3 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品		
トラップ探知	5			5	+ 2 d	忍び兵表*3	ニンジャソード*2	
トラップ解除	10			10	+ 2 d	煙玉*6		
危険感知	5			5	+ 2 d	口寄せの巻物「器用」③「敏捷」③		
エネミー識別	4			4	+ 2 d	身代わり人形*2		
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d	携行装衣		
魔術判定	4			4	+ d	異次元バック		
呪歌判定					+ d	鳳仙花*1		
錬金術判定					+ d	はいMP*3		
						忍者刀日輪丸		
						忍者刀日輪丸		
						忍者刀日輪丸		
						忍者刀日輪丸		
現在重量：		29						
最大重量：		61					所持金：	

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にする								
スニークピーク	★						シナ1	
効果：《インサイト》か《オビニオン》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+3 0。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+1 D								
●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								
ウェポンシュート	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+1 D・F1 イメージボディシーン終了時までに変更。								

キャラクター名

プレイヤー名 _____

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
忍びマスタリー	★							
効果：	命中+1 d ダメージ+4							
スピリットオブソウル	5							
効果：	忍者刀+5							
ハンドシンボル・影	1	5	Su					
効果：	MvMynを二回行う、Mjのダイスを2倍にする							
忍具マイスター	★							
効果：	忍具攻撃力+10							
忍具マイスターⅡ	★							
効果：	忍具を使用するスキル効果+CL							
クビカリ	1	8	m j	近接	単体	隠密	シーン1回	
効果：	「エクストラ」以外でCL以下なら死亡							
トゥーハンドアタック	5							
効果：	刀を両手持ちにして「攻撃力+10」							
●忍法「もったいない精神の術」	1	12						
効果：	シーン終了時に使用する。このシーン中に破壊、使用不可になった「分類=忍具」のアイテムすべてを携帯品に戻し、再び使用可能にする。							
●シップウジンライ	★	1忍具	攻撃同時					
効果：	ダメージに+[5]する。							
ディスアピア	1		MYN					
効果：	隠密になる							
カワリミ[忍術]	1		回避同時				R1	
効果：	回避判定に+[選択した防具のレベル]+SLする。							
ラディアントエッジ	1							
効果：	刀攻撃+5							
成長：戦士	1							
効果：	攻撃+1 d							
リンク装備	★							
効果：	刀攻撃+5							
ダブルシュート	1	8	WS同時					
効果：	「系統：忍具」の武器をさらに消費しウェポンシュートの効果の「その武器の攻撃力を2倍」を4倍に変更する							
●ニンジャアーツ	1	8	SU					
効果：	「タイミング=セットアップ」のニンジャの魔術と「タイミング=セットアップ」のスキルを同時に使用する。							
カワリミ	1		回避判定同時				R1	
効果：	身代わりアイテムレベル+1の回避判定上昇。隠密になる							
シークレットアーツ	5	5					シナ5	
効果：	命中ダイスふりなおし3ダイス							
ダブルアーツ	1							
効果：								
アウトストリップ	1	4	MV					
効果：	戦闘移動と武器装備							
トレーニング器用	1							
効果：								
トレーニング敏捷	1							
効果：								

