

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	7
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	メイジ	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			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	9	9	15	15	9	15	10
ボーナス	3	3	5	5	3	5	3
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	3	5	7	6	4	5	3

HP	67
MP	69
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	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	0	0	0	0
左手	ダガー	至近	0	4	0	0	0	0	0
頭部									
胴部	忍衣					8			
補助									
装身具									
能力値			5	0	7	0	5	11	8
スキル									
その他									
総計(右)			5	2					
総計(左)			5	4	9	8	5	11	8
総計(両)			5	6					m
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
セブントブ	
ウエポンケース	
冒険者セット	
HPポーション	
MPポーション	

現在重量: 6
 最大重量: 18
 所持金: 7700
 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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1							
ポイズネスト	1	6	メジャー	20	単体	魔術		
効果:	(水)2D+5 毒							
インタラプト	1	-	効果	視界	単体	自動		
効果:	スキル打消し							
エンハンススペル	5	4	マイナー					
効果:	そのメインプロセスでのニンジャスキルの魔法ダメージに+[SL*4]する。							
マーダースキル	5							
効果:	攻撃の命中判定でクリティカルした時ダメージに+(SL)Dする。							
ジェニイダースキル	1							
効果:	マーダースキル5が必須。命中判定がクリティカルした時、その攻撃で与えるバッドステータスはスキルで回復できない。							
ハドシボル	1	3						
効果:	エンハンススペル5が必須。魔術判定に+1Dする。							
ダイアザーディ	1						1シナ1	
効果:	HPをCL*10点回復し、バッドステータスを全て回復する。							
ドヅグムフ	3	2						
効果:	盾を装備していない時に使用可能。回避判定に+[SL+2]する。							
コンセントレーション	1		Xジェアー					
効果:	魔術判定に+1Dする。							
シークレットアーツ	1	8						
効果:	あなたの行った命中判定のダイスのうち3個以下のダイスを振りなおす。							
マジックブラスト	1	4						
効果:	メジャーの対象:単体を対象:範囲(選択)に変更する							
マジカルハーブ	2							
効果:	戦闘開始時にSL1ならばMPポーション3個、SL2ならばMPポーション5個or/ハイMPポーション2個を取得							
エンラージ	1							
効果:	所持品の重量制限が【筋力基本値】*2になる。							
アニマル	1							
効果:								

現在重量: 6
 最大重量: 18
 所持金: 7700
 預金・借金:

