

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	1
サポートクラス	モンク	Lv.1:	モンク	性別	男
称号クラス				年齢	25
種族	フィルボル			境遇	紛失
出自 (効果)	闘士			目標	戦い好き

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	9	9	9	9	11	9
ボーナス	2	3	3	3	3	3	3
クラス修正	1	1	2	0	1	1	0
他修正							
能力値	3	4	5	3	4	4	3

HP	30
MP	33
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	アイアンナックル	至近	1	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助	バックラー					2			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			4	0	5	0	4	9	8
スキル								3	
その他									
総計(右)			5	4					
総計(左)					5	5	4	12	7
総計(両)									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	+ 3 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

現在重量: 0  
 最大重量: 6  
 所持金: 240  
 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
ニンプル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
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。命中判定の達成値に+SL								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: トラップ探知の判定に+[1d]する 失敗してもトラップは作動しない								
スペシャライズ: 格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 《種別: 格闘》の武器を使用時命中判定の達成値に+[1SL]、ダメージに+[SL]する								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+[1d]する								
アームズマスタリー: 格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 《種別: 格闘》の武器を使用時命中判定に+[1d]する								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 《種別: 格闘》の武器を使用時武器攻撃のダメージに+【精神】する								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 危険感知判定に+[1d]する								
	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

所持品