

キャラクター名
16人目のエメット

プレイヤー名

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干渉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	軽戦士	性別	女	年齢	16
冒険者Lv	11	経歴	純潔である		
経験点	500		恥ずかしい二つ名を持っている 恋をしたことがない		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能		Lv.	技能	Lv.
技	13	器用度	8	3		24	4	フェンサー	11			
		敏捷度	3	2		18	3	スカウト	7			
体	1	筋力	6	23		30	5	エンハンサー	5			
		生命力	16	1		18	3					
心	11	知力	6	1		18	3					
		精神力	14			25	4					

戦闘特技		能力値	ボーナス
トレジャーハント	2120	p	p
ファストアクション	2123	p	p
牽制攻撃	IB36	p	
かいくぐり	IB29	p	
回避行動	IB29	p	
ディフェンススタンス	IB37	p	
武器習熟A/ソード	IB31	p	
防具習熟A/盾	IB31	p	
		p	
		p	
		p	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
マッスルベアー	
ビートルスキン	
キャッツアイ	
リカバリィ	

技能	基本 レベル	基本 命中力	基本 回避力	基本追加 ダメージ
ファイター	0			
グラブラー	0			
フェンサー	11	15	14	16
シューター	0			

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 ソフトレザー		7	0	3
盾 エルエレナケープ		1	0	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			4	1
回避技能	フェンサー	合計値	18	5

武器	用法	必要 筋力	命中 修正	命中力	C値	追加 ダメージ	威力	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12														
								タルワール	1H	15		2d+ 15	9	17	20							
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		
				2d+																		

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	20 m	60 m	2d+ 18	5	53

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 10	2d+ 14	2d+ 15	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 トーチメット	
耳 蝙蝠の耳飾り	
顔 赤の眼鏡	寝そうになったら叩き壊せ
首 幸運のお守り	戦利品決定+1
背中	
右手 陽光の腕輪	
腰 多機能ブラックベルト	
足 跳躍の羽	空飛んでる相手にダメージ+2
その他 幸運のお守り	

装備品	説明
左手 月光の腕輪	
ブレードスカート	「自分の回避」-「相手の命中」=4以上の場合カウンター

その他メモ	自動失敗 チェック
美しき舞に惑え1,2,3	□□□□⑤
	□□□□⑩
	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕
この秘伝を宣言してから、次の自分の手番までの間の回避力判定は、自動成功に必要な出目が10/9/7となります。これらはダイスを操作する効果を使わずに、純粋な出目として出さなければなりません（振り直しやダイスそのものの操作は有効）。「抵抗:必中」の物理ダメージを与える/伴う魔法や効果、能力に対しても回避力判定が可能となります。成功すれば効果を一切受けませんが、自動成功しなければ適用されません。	

