キャラクター名
ミラージュ

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	カンナギ	**Lv.1:**	プリーチャー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**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	8	18	9	18	21	3
ボーナス	3	2	6	3	6	7	1
クラス修正	0	1	1	0	2	1	1
他修正			1			2	
能力値	3	3	8	3	8	10	2

HP	69
MP	73
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	ナイフS2	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	ブレストプレート				-1	9			-1
補助	異界の霧盾				1	3	3		
装身具									
能力値			3	0	8	0	10	16	8
スキル					3				
その他									
総計(右)			4	3	11	13	13	16	7 m
総計(左)			4	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8			8	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 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	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
精神のクリスタル	
敏捷のクリスタル	

現在重量： 0		
最大重量： 21	所持金： -2250	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
リインカネーション	★							
効果：								
インタラプト	1	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]								
バタフライダンス	1							
効果：								
ドッジムーブ	1							
効果：								
ウィルパワー	1							
効果：								
パワーシャウト	1							
効果：								
ミラージュアイ	1							
効果：								
トレーニング	1							
効果：								
トレーニング	1							
効果：								
トレーニング	1							
効果：								
リムーブトラップ	1							
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：								
サーチリスク	1							
効果：								
フェイス：グランアイン	1							
効果：								
効果：								

命中4d+10, 範囲貫通2d+54→2d+64（植物、アンデッド、機械以外）、回避4d+11
以外の敵が出てきたら何もできないデメリットが2R以降ダメ+精神に見合うかというと・・・