キャラクター名
エミリオ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	3
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	モンク	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	裏切り
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	10	11	8	8	8	9
ボーナス	4	3	3	2	2	2	3
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	4	5	5	3	3	2	3

HP	59
MP	40
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	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部	黒頭巾				1	1			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具	忍具								
能力値			5	0	5	0	2	8	9
スキル									
その他								10	
総計(右)			5	6	6	10	2	18	7 m
総計(左)			5	6					
総計(両)			5	12					
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	3			3	+ 3 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
MPポーション	
HPポーション	

現在重量： 2		
最大重量： 13	所持金： -1580	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								
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								
アンビデクスタリティ	1		パッシブ		自身			
効果： 装備しているふたつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「装備部位：双」のひとつの武器として扱う								
バタフライダンス	1		パッシブ	視界	自身	自動成功	1シナリオ1回	
効果： 回避判定に＋1Dする								
ソウルバスター	1				単体	自動成功	1シナリオ1回	
効果： HPダメージと同じ値だけ、あなたに攻撃を行なった対象にHPロス								
モアタフネス	2		パッシブ		自身			
効果： 【最大HP】＋[SL×5]								
スニークアップ	1	6						
効果： エンゲージしても止まらない								
ダイアナザーデイ	1		セットアップ					
効果： ＨＰ回復ＣＬ×１０								
バーストブレイク	1		メジャー			精神		
効果： 2D＋SL×10]の貫通　リアクションされない								
ポイゾネスミスト	1		メジャー					
効果： 〈水〉属性２Ｄ＋５毒								
ヒストリー	1							
効果： 様々な国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に＋1Dする。								
ファインドトラップ	1							
効果： トラップ探知の判定に＋1D								
効果：								
効果：								
効果：								