

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	6
サポートクラス	バード	Lv.1:	シャーマン	性別	男性
称号クラス				年齢	28 (人間における14歳程度)
種族	エルダナーン			境遇	親友
出自 (効果)	騎士			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	8	24	15	20	7
ボーナス	2	2	2	8	5	6	2
クラス修正	0	0	0	1	2	2	1
他修正				1	2	1	
能力値	2	2	2	10	9	9	3

HP	48
MP	80
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	クラブ[s3]	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	エルダナフード				1		1		
胴部	イレイションローブ				-2	2	-2	-2	-3
補助	エルダナバングル[s3]						1		
装身具	奥義書								
能力値			2	0	2	0	9	11	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	2					
総計(左)			2	0	1	2	9	9	4
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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 2 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ランチボックス
魔烈のクリスタル/クラブ[s3]	L
知力のクリスタル/クラブ[s3]	ハイMPポーション
魔勇のクリスタル/クラブ[s3]	ハイMPポーション
リトルゲブラ	ハイMPポーション
	ハイMPポーション
毒消し	ハイMPポーション
筆記用具	ハイMPポーション
地図	ハイMPポーション
ベルトポーチ	ハイMPポーション
バックパック	ハイMPポーション

現在重量:	21	所持金:	709	預金・借金:	
最大重量:	21				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に知力基本値+3								
マジシャンズマイト	2	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	1		パッシヴ					
効果: 魔術判定+1D								
デイメア	1	7	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果: 2D+5 (貫通)								
シックネス	1	6	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果: 1点でも与えたら衰弱 (SL)								
エンラージリミット	1							
効果: 携帯品の重量制限が筋力基本値×2								
トレーニング:知力	1							
効果: 知力基本値+3								
トレーニング:精神	1							
効果: 精神基本値+3								
トレーニング:感知	1							
効果: 感知基本値+3								
サーチリスク	1							
効果: 危険感知+1D								
ベアアップ	1							
効果: スキルのリアクションの精神判定に+1D								
フックダウン	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

エリンドン大陸西方、キルディア共和国のある「無限の砂漠」で育った。
 知的好奇心旺盛で読書や、騎士団として従事している父親と従軍し、現地の魔術や遺跡、文明などを調査することを好んでいる。
 精霊魔術や召喚術よりも、現地に住むシャーマン達の特殊な魔術に惹かれ、習得するようになった。
 無限の砂漠で親友たちと平穏な時間を過ごし、時には従軍し遠征する、そんな日々を送っていたが
 ある日、父親からギルドに入って広い世界、異種族、まだ見ぬ魔術や魔物を知ること勧められ、エミリオ自身は喜んで引き受けた。
 エミリオはギルドに所属し、自身の好奇心を満たすため、また学んだことを記した自身の文献を作るため、冒険者として旅に出る。

【誓約】赤竜の保護者 p87
 ・恩恵 アイテム。リトルゲブラを取得している。
 ・束縛
 あなたはほかの仲間よりもリトルゲブラを守るため、カバーを行わないようにしている。もしカバーを行った場合、攻撃終了時にCL*5点のMPロスを受ける。

2D+{筋力} 【筋力判定】
 2D+{器用} 【器用判定】
 2D+{敏捷} 【敏捷/回避判定】
 2D+{知力} 【知力判定】
 2D+{感知} 【感知判定】
 2D+{精神} 【精神】
 2D+{幸運} 【幸運判定】

//CL=4
 //筋力=2

