キャラクター名: リノ・フィオーレ（リノ）

プレイヤー名:

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**		**レベル**	13
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	ファランクス	**性別**	女？
称号クラス				**年齢**	？
種族	エルダナーン			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	放浪者			**目標**	運命

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	25	24	10	20	13	9
ボーナス	3	8	8	3	6	4	3
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正							
能力値	4	11	8	3	8	4	5

HP	110
MP	106
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	ロングボウ	30m	-2	7	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	ローブ					2			
補助	マント					1			
装身具									
能力値			11	0	8	0	4	16	9
スキル	スペシャライズ弓5+0D5、ウェポンフォーカス0D5、アーマーアデプト0D5、マークスマン0D0		5	45					
その他	アームズマスタリ弓、ストレイトショット、バタフライダンス		2D		1D				
総計(右)			14	52	8	4	4	13	9 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			4 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	11			11	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
鋼鉄のシルクハット	

現在重量： 4		
最大重量： 9	所持金： 250	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**
フォティテュード	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時に精神基本値+3								
	5							
効果：								
インタラプト	★	ー	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを宣言したときに使用する。そのスキルは効果を発揮しない。（使用したことにはなる）								
アームズマスタリ：弓	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 選択した武器での命中＋1D								
スペシャライズ：弓	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 選択した武器での命中＋（SL）、ダメージ＋（SL）								
ウェポンフォーカス	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 選択した武器でのダメージ+5								
バタフライダンス	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 回避判定に＋1D								
アーマーアデプト	5	ー	パッシヴ	ー	自身	ー		
効果： 防具ひとつにつき、ダメージ＋SL								
マークスマン	3	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 射撃攻撃のダメージ＋（SL）×5								
ランナップ	★	3	セットアップ	ー	自身	自動成功		
効果： 戦闘移動、離脱を行う								
ホークアイ	5	3	ムーブ	ー	自身	自動成功		
効果： 射撃攻撃のダメージ＋（SL）×3								
ディスアピア	★	3	マイナー	ー	自身	自動成功		
効果： 隠密状態になる								
サプライザル	5	4	メジャー	武器	自身	命中判定	隠密	
効果： 命中判定に＋1D、ダメージ＋（SL）D								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	ー	自身	自動成功		
効果： その攻撃のダメージに＋（SL）Dする								
インターフィアレンス	★	10	判定直後	武器	単体	命中判定	シーン1回	
効果： 命中判定の難易度を達成値にして射撃攻撃命中判定を行う。成功すると対象の攻撃は失敗となる								

普段は人の姿をしているが、その本性は数百年前にエリンディル大陸に厄災をもたらしたと言われる
「魔剣」を封印するために作られた聖剣リノ・フィオーレ。
剣型と人型を自在に変えることができる。（人型の場合は剣は消える）
剣の形状でも持ち主の危険を察知すると自動的に反応し、持ち主を護る行動をとるが、
持ち主でない人間が自身を振るおうとすると、自動的に対象に攻撃をとってしまう。

この性質により昔から「魔剣」として人々の間で恐れられていたが、
もともとは聖剣として造られたものらしい。
自分で持ち主を選ぶが、選んだマスターが死ぬとしばらく（数十年くらい）人型を保てなくなり、
眠りにつく。（＝死亡する）また、持ち主からあまり遠く離れることはできない。
前の持ち主が亡くなり、方々で人や魔物の手を渡ってきたが、最近目覚めた模様。
寝起きなので（？）いつも眠そう。戦闘時は自身の周りに細身の剣を展開し、それを飛ばして攻撃する。

自分が目覚めたのと同じくらいの時期に「魔剣」も目覚めているようなので、
再び封印しなければと思っている。

剣なので食べないでも生きていけるが、甘いものは好き。

キャラクター名：リノ・フィオーレ（リノ）

プレイヤー名：

所持品

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アデンダム	★						シナリオ一回	
効果：イニシアチブにメインﾌプロセスを実行できる								
ストレイトショット	★		パッシブ					
効果：命中判定＋1D								
ディバインフォース	★		DR直前					
効果：対象のダメージCL×5								
ダブルショット	★	9	メジャー	ー	自身	自動成功		
効果：射撃攻撃を2回行う。この射撃攻撃ではメジャーアクション等は使用できず、単体攻撃となる。2回目の攻撃によるダメージは＋3D。								
ホロウショット	1	12	マイナー				シナリオSL回	
効果：物理防御、魔法防御を0に								
スティール	1	3	DR直後				シナリオSL回	
効果：ドロップ品判定ロールを行う								
ニンブルスティール	1		パッシブ					
効果：スティール時ドロップ品判定ロール＋1。武器攻撃時に使用可能								
サーチリスク	1							
効果：危険感知の判定に＋1D								
インサイト	1							
効果：はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に＋1D								
トレーニング：器用	1							
効果：								
トレーニング：感知	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1							
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：トラップ探知の判定に＋1D。失敗してもトラップは発動しない。								
モンスターロア	1							
効果：エネミー識別の判定に＋1Dする								
エンチャントウェポン無	1	(使用不可)	メジャー					
効果：武器攻撃を無属性魔法ダメージに変更。シーン終了まで継続								
シニスター	1		ｾｯﾄｱｯﾌﾟ					
効果：HP回復。ﾌｪｲﾄ消費。CL×2								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								