

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	男
称号クラス				年齢	45
種族	ヒューリン			境遇	師匠
出自 (効果)	学者			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	14	13	9	9	13	9
ボーナス	3	4	4	3	3	4	3
クラス修正	0	2	2	1	1	0	0
他修正							
能力値	3	6	6	4	4	4	3

HP	55
MP	57
フェイト	6

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									
頭部									
胸部	クロスアーマー					3			
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	6	0	4	10	8
スキル									
その他									
総計(右)			6	6					
総計(左)			6	0	6	7	4	10	7
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
小道具入れ	MPP
ポーションホルダー	毒消し
シースベルト	クナイ
冒険者セット	クナイ
チョーク	クナイ
くさび	ファインダガー
くさび	釣り竿
小型ハンマー	ディスカバリーガイド
HPP	
HPP	
MPP	

現在重量:	7	所持金:	223	預金・借金:	
最大重量:	9				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
プロビデンス	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果: 作成時にフェイト+1								
インタラプト	★	-	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」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルを無効化する。								
ストライクスロー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 投射による射撃攻撃のダメージに+ [SL×4] し、射程に+10mする。								
アームズマスター:短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 短剣を使用した武器攻撃の命中判定に+1D								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1D								
シックネス	2	6	DRの直後	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果: 攻撃のDRの直前に使用。対象が一点でもダメージを与えた場合 [衰弱 (SL)] を与える。								
サンドクラウド	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: 対象が武器攻撃の命中判定を行ったあとに使用。ダイスのうちひとつを除外する。								
フォッグミラージュ	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: 対象が魔術判定を行ったあとに使用。ダイスのうちひとつを除外する。								
ピアシングペイン	★	15	DRの直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果: 武器攻撃のDR直前に使用する。その攻撃は貫通ダメージとなる。								
タングル	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: 対象がリアクション判定を行ったあとに使用。ダイスのうちひとつを除外する。								
ウェポンシュート	★	5	メジャー	20m	単体	命中判定		
効果: 投射による射撃攻撃を行う。投射不可能の「射程:至近」の武器を使用できる。その武器の「攻撃力」を2倍にしてDRを行う。使用した武器は破壊される。								
ホーミングヒット	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 攻撃の命中判定の直前に使用。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング:リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。								
アイデンティファイ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: アイテム鑑定の判定に+1D								
フィッシング	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果: シーン終了時に使用。MP回復を行う。[MP] を [2D+ (CL×2)] 点回復する。								
スティグマ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ	
効果: 判定を行った (スキルやフェイトによる振り直しも終了した) 後で使用。フェイトを1点使用。その判定の達成値に+1Dする。								

【眼帯の老紳士、物腰は柔らかく、人あたりもいいが、本質的にはストイックな探究者】

「この世界の出来事は乱数によって定まっている。神が振ったサイコロの目にしたがってことは運ばれるのである。」  
稀代の天才数学者であったマーティンは研究を重ねるうちに世界を支配する「乱数」の存在に心奪われていった。若いうちから研究者として輝かしく活躍を見せ続けたが、35になるころに突然学会を飛び出した、理論の構築は終え、実際に乱数の世界に介入する術を求めて、エリンディル中を旅した。運命に干渉する秘術があると聞けば、キルディアでシャーマンに教えを請い、東方ではニンジャを師事した。シャーマンの修行中、危険とされる自己改造の儀式に手を出す、右眼には刻印が刻まれ、以降光を見ることはなくなったが、代わりに運の流れを知覚できるようになった。  
やがて、ニンジャの術と合わせることで、彼の理論は机上のものではなくなった。簡易的に乱数を操作することが可能になったのである。自らの理論を完成させるため、実践テストを兼ねて冒険者として活動している。  
乱数操作は未だ未完成の理論であり、使用後しばらくたつと確立が収束し、捻じ曲げた因果の分だけ必ずしつぱ返しがる。そのため、任務のあとは厄落としと称して賭場に繰り出しては散財している。  
すでに公的にはその資格はないが「教授」を自称し、周りにもそう呼ばせている。

(ダイスを知覚できるキャラなので、PL、GMの目出に言及するようなメタ的なロールプレイもする)

○「スティグマ」  
右目に刻まれた刻印の力で運命の流れを読む。普段は眼帯の下に隠している。

○【サンドクラウド】【フォッグミラージュ】【タングル】  
シャーマンの秘術を使い相手の行動を「偶然うまくいかなかった」ことにする。

○【ホーミングヒット】