

キャラクター名

プレイヤー名

ノエル・クラリウム

メインクラス	エクスプローラー	Lv.1:	シーフ	レベル	16
サポートクラス	アサシン	Lv.1:	チェイサー	性別	男
称号クラス				年齢	19
種族	ヴァーナ			境遇	紛失
出自 (効果)	神官			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	15	13	82	15	33	25	16	HP	156
ボーナス	5	4	27	5	11	8	5	MP	193
クラス修正	0	2	3	0	2	1	0	フェイト	7
他修正									
能力値	5	6	30	5	13	9	5		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	アサシネイトダガー+4	至近	1	89	2	0	0	2	0
左手	アサシネイトダガー	至近	1	72	2	0	0	2	0
頭部	アサシネイトフード+5		5	30	4	1	3	4	
胴部	アサシネイトスーツ+4		3		3	3	2	13	
補助	アサシネイトマント+5				1	3	1	13	
装身具	エイルファートリング-ヴェルデ+5			130		5	5	2	
能力値			6	0	30	0	9	43	10
スキル	シ [56] ラデ [命7攻25] ライ [攻40防-5]		11	121	4	-5		1	5
その他	フス [攻10命6] デス [攻56回3] リンク [回3]		6	52	6				5
総計(右)			32	422	52	7	20	80	20m
総計(左)			32	405					
総計(両)			33	494					
ダイス数			9 d	5 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品			
トラップ探知	13			13	+ 2 d	ナイフ			
トラップ解除	6			6	+ 2 d	冒険者セット			
危険感知	13			13	+ 2 d	GHP			
エネミー識別	5			5	+ 2 d	寄せ鍋			
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d	焼き魚			
魔術判定					+ d				
呪歌判定	9			9	+ d				
錬金術判定	6			6	+ d				
現在重量：									
最大重量：						所持金：	19779	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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：狼族、移動力+5m、行動値に+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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SL×2]								
インベナム	○	3	命中後	-	自身	自動成功		
効果：対象に1でもHPダメージを与えた場合毒強度SLを与える、この毒は戦闘終了まで続く(毒=毎ラウンド強度分のダメージを対象に与えることができる)								
ピアシングストライク	◇	5	DR後	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+SLDする。								
ゲインプロミネンス	★	-	P	-	自身	-		
効果：隣接時対象の回避に-1Dする								
ハートレススパイト	◇	5	特殊	6	単体	自動	SL+1回	
効果：対象が効果強度のあるバッドステータスを受けたときに使用可能、その強度を+3する								
ラディート	○	-	P	-	自身	-		
効果：防具重量が13以下の場合命中攻撃に+SL+2する								
アサシネーション	★	-	P	-	自身	-		
効果：クリティカルしたとき自身のダメージに+敏捷×3する								
インタラプト	★	-	特殊	-	単体	-	シナ1	
効果：シーフ限定、パッシブとアイテム以外のスキルの発動を阻害する								
シーカリウス	★	(5)	P	-	自身	-		
効果：ダメージに+敏捷×2する、さらに攻撃した対象のHPがマックスだった場合MPを5消費することで防御力を-CLして計算する								
ライネイトキラーメイン	○	-	P	-	自身	-		
効果：武器威力に+SL×8し、物理防御力に-SLする								
デスストーク	○	10	攻撃代	-	自身	自動成功		
効果：自身の攻撃に+敏捷×2し、回避に+SLする								
バスターキル	○	4	DR直前	-	単体	自動成功		
効果：対象が自身に対する攻撃でクリティカルしたときに使用可能、クリティカルでなくなるまで対象のダイスの6の目を5にする								
フェーネヴィンテージ	★	-	P	-	自身	-		
効果：攻撃命中ダイスの出目が2,2,2,または4,4,4,だった場合対象の回避は失敗しモブエネミーを即死させる ポスエネミーの場合それもクリティカルとして扱う								
インテビア	◇	7	DR直前	-	単体	命中	シナSL	
効果：味方への射撃攻撃、魔法攻撃を自身の命中でリアクションし阻害する								

冒険車兼殺し屋、お金次第で筋さえ通ってれば人魔問わず殺しちゃう
親友の仇の商人の行方をおって8年
親の援助もあるはずもなくひとり暮らしているためスキルは高い

親友を殺した商人の情報をくれてやると言われその代償に人を殺してしまう
情報をくれた男はある国の大臣でありその罪を告発せず行方がわかれば知らせる代わりに暗殺者としてのしごとをし続けると
おそらく必要なくなれば切られるのだろうけど逃げるほどの気力もない、半ば諦めながら今も仕事を続けていたのだが
ある一件により逃走、気楽な逃亡生活が続ける

きのみ→感知+3幸運+3 敏捷+3敏捷+3 感知+3 敏捷3幸運3 敏捷精神 敏捷精神 敏捷知力MP
MP5 MP5 MP5
足湯フェイト

アサシネイト効果
・アサシネイトダガー2本+アサシネイト防具2種類
アサシネイトダガーの武器攻撃力後敏上昇が両方にかかるようになる
・アサシネイト防具3種
制限があるアサシンのスキル使用回数+1
バッドステータス上昇を加算、強度制限を超えてできるようになる(最大15)
回避+3
アサシネイトフルコンプ
特殊スキル アサシネイトスキルを取得

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
キーファルティ	★	4	攻撃時	-	自身	自動成功	シナ1	
効果： 与えるダメージに武器攻撃力×10する								
ブラッドペイン	4	4	DR直前	-	自身	-		
効果： 自身のHPをSL×5まで消費する。消費した分ダメージに追加し、対象の防御力をSL×3下げて計算する。								
スペシャライズ	3	-	P	-	自身	-		
効果： 取得時武器を1種選択する、選択した武器の命中に+SL+1する、別のスペシャライズを取得できない								
バタフライダンス	★	-	P	-	自身	-		
効果： 回避判定+1Dする								
アンビデクスタリティ	★	-	P	-	自身	-		
効果： 両手に指定された種類の武器を装備しているとき命中攻撃行動補正全てを合計し1つの武器として扱う								
ウェポンフォークス	★	-	P	-	自身	-		
効果： スペシャライズ5で取得可能、スペシャライズで選択した武器を装備しているときダメージ+10								
ストライクチャージ	★	-	P	-	自身	-		
効果： CL10以上、ピアシングストライク発動時、対象の防御力を10下げて計算する								
アームズマスタリー	★	-	P	-	自身	-		
効果： アームズマスタリーです								
スキア	★	-	P	-	自身	-		
効果： 回避に+1D(HP50%以上)								
嵐流の舞	★	-	戦闘開始時	-	自身	-		
効果： 自身の攻撃に毎ラウンド敏捷を追加していく								
風と共に歩むもの	1	-	P	-	自身	-		
効果： 命中回避に+SL×2								
死点撃ち	★	-	命中判定後	-	自身	-		
効果： フェイト2消費、命中ダイスを6にする。回避は自動失敗しダメージ、スキル発動の無効はできなくなりクリティカル追加分のダイスによるダメージは3倍になる								
ゲイルスラッシュ	1	-	命中	-	単体	-	SL1	
効果： ワイドアタックにダメージ器用感知敏捷どれか×3を追加した白兵2回攻撃								
レイザーストーム	★	-	ワイドゲイル	-	自身	-	SL	
効果： ワイドアタック、ゲイルスラッシュを「対象：場面(選択)」 「射程：視界」に変更								
旧魔王の根城の踏破者	★	-	P	-	-	-		
効果： MP5								
アサシネイトスキル	★	-	P	-	-	-		
効果： 自分の攻撃はすべて防御デバフ15、フェイト使用での回避が+2Dに、どの数字でも3つ揃えば暗殺								
腐食	★	-	P	-	-	-		
効果： 耐性があっても毒、衰弱が入る								
疾風の暗殺者	★		P					
効果： 敏捷+6 命中+2d								
ひとでなし	★		P					
効果： 毒状態のエネミーに与えるダメージCL×3								
もふもふ	★	-	P	-	-	-		
効果： 物理攻撃ダメージを受ける際ダメージ÷50								
アシッドボム	★	-	P	-	-	-		
効果： 毒状態の敵に対してダメージを与える際毒の強度×10の追加ダメージを与える								
ファーストエイド	★	-	攻撃代	-	-	器用	-	
効果： 対象が戦闘不能の際難易度10の器用判定を行う、成功でHP1、行動済みの状態で復活させることができる								

プレイヤー名

所持品

[illegible]