メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	12
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ニンジャ	性別	女
称号クラス				年齢	11
種族	フィルボル			境遇	義理の親
出自 英雄				目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	18	21	7	9	13	21
ボーナス	3	6	7	2	3	4	7
クラス修正	0	3	1	1	1	0	2
他修正							
能力値	3	9	8	3	4	4	9

HP	112
MP	101
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	シュリケン	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	シュリケン	至近	0	6	0	0	0	0	0
頭部	黒頭巾				1	1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具	セブンダブ								
	能力値		9	0	8	0	4	12	8
スキル	スペシャライズ		5	5					
その他	ウェポンフォーカス			5					
	総計(右)		14	16					
	総計(左)			16	9	4	4	12	8
	総計(両)		14	22					m
	ダイス数		3 d	2 d	3 d				

	能力值	スキル	その他	合計	ダー	イス数	所持品
トラップ探知	4	1		5	+	3 d	冒険者セット
トラップ解除	9	1	2	12	+	3 d	ベルトポーチ
危険感知	4	1		5	+	2 d	バックパック
エネミー識別	3			3	+	2 d	
アイテム鑑定	3			3	+	2 d	
魔術判定	3			3	+	2 d	
呪歌判定					+	d	
錬金術判定					+	d	

現在重量: 5

最大重量: 16 所持金: 48795 預金·借金:

7 1 7 P H				431X	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	13/4	102124	, , <u>, , , , , , , , , , , , , , , , , </u>		
ラッキースター	*	-	パッシヴ	-	自身	-				
効果: 作成時に幸運基本値+3										
ワイドアタック	5	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	えに取ったら	5ダメージ	+[SLx2]			
アンビテクスタリティ	1	_	パッシブ	-	-	-	短剣・鞭			
効果:右手と左手に指定された種別の武器	を装備し	Jていれば、 i	その二つの武器の命	中、攻撃力、	行動修正を合詞	†し、種別を	すべて備えた	『装備部位:双』の一つの武器として使える。		
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-				
効果:				回避判定	ت+1D					
イメージボディ	3	5	セットアップ	_	自身	魔術				
効果:	回過	選判定の達	成値+SL×2 ⁻	する。この	効果はラウ	フンド終了	まで継続す	る。		
アームズマスタリー・短剣	1	_	パッシブ	-	自身	-	短剣			
効果:			短剣	による命	中判定 + 1	D				
スペシャライズ・短剣	5	_	パッシブ	-	自身	-	短剣			
効果:			短剣の	命中判定 8	&ダメージ-	+SL				
ストライクスロー	5	_	パッシブ	-	自身	-				
効果:		投射し	Jた際の射程に	+ 1 0 m l	.、ダメー .	ジ+『SL>	<4]。			
スイングダガー	1	5	効果参照	-	自身	自動	短剣			
効果: 投射による攻撃	と同時	に使用。技	投射した武器は	自身の手に	こ戻り、装値	備品になる	5。メイン	プロセス終了まで持続。		
コンシールアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-	隠密			
効果:		攻	撃の命中判定士				る。			
バーストブレイク	3	_	メジャー	20m	範囲(選択)	精神	シナリオ1回			
効果:対象に特殊攻撃。この攻撃の命中判定は『精神	』となり、	ダメージは『2[D+SL×10』(貫通ダメ~	-ジ)となる。この	攻撃に対するリアク	フション判定は必	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えない。		
ミラーアタック	1	-	判定直後	-	自身	自動				
効果:攻撃の命中判定直後に使用。フェイ	ト3点消	当費。その命5	中判定で振ったダイ	スのうちの1	つの出目を61	変更する。	その結果、60	の目が2個以上になればクリティカルになる。		
ラストラック	3	10	判定直後	-	自身	自動	シナリオ3回			
効果:判定直後に使用。その判定て振	表ったら	ダイスのうち	5、SL個以下の任	意の数を降	りなおし、	その結果、	6 の出目が2	2個以上になればクリティカルになる。		
フォーチュンヒット	1	-	パッシブ	-	自身	-				
効果:					-ジ+『幸)	軍』				
ビッグバン	1	-	バーストブレイク	_	自身	-				
効果: 『バースト	トブレ	イク』3g	必要。バースト	ブレイクと	:同時使用。	そのダメ	ージに+	『CL×5』する。		

│SL │コスト │タイミング │ 射程 │ 対象 │ 判定 │ 制限

メモ

分身と投射攻撃が得意な小さきシノビ。

スキル名

歴史上に名を遺した『ニンジャ』の血を色濃く受け継いでおり、フィルボルのシノビとして本来は闇の住人となるはずだった。 しかし、彼女の本当の両親は、ランは光の世界で生きてほしいと言う願いのもと、物心つく前に義理の両親へと預けた。 ただ、その義理の両親がクナイや手裏剣を飾るほどのニンジャマニアだったせいで、奇しくもランはシノビの冒険者となった。

シノビ特有の素早さやトリッキーな戦術が得意で、分身の術は歴代のシノビをも欺ける。…と本人は言ってるが、実際は分身の一つ一つが本物と少し違う部分があるため、未熟さは隠せない。だが、一瞬の隙が勝負を決するシノビの世界では、未熟な分身であっても魔物に非常に効果的なのである。それが余計に彼女の自信をつける原因になってるのだが。

また、子供っぽい部分もあり、多少ムキになったり、甘いものにホイホイつられたりする。迷子にならないように気を付けたし。

余談だが、フィルボルゆえの身長の低さと体の成長にコンプレックスを抱いている。うっかり『ちっちゃい』なんて言ったら泣きながら暴れるため、禁句である

「だーかーらー、ちっちゃいっていうなー!」(byラン)

☆ キャラクター名	────────────────────────────────────
影山 ラン	

所‡	寺品	

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	1	8	イニシアチブ	_	自身	自動	シナリオ1回		
効果:イニシアチブプロセスにメインプロセスを行える。行動済みでも行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済みにはならない。									
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	_	短剣		
効果: 『ス	ペシャ	ライズ』	5 必要。スペシ		で選択した	武器の武器	器攻撃のダブ	メージ+5。	
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回		
効果:			敵の無	効化&効果	果を終了さ	せる			
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	_			
効果:			交渉や説	得の『精神		+ 1 D			
ファインドトラップ	1		パッシブ		自身	_			
効果: トラッ		1の判定に-		トラップ拐		してもトラ	ラップが作動	かしなくなる。	
カバートアクション	1		パッシブ		自身		隠密		
効果:				中判定の過					
ビジランテ	1		パッシブ		自身				
		見、または		分を発見し		る対象との	対決の『愿	 対象	
フェイス・ブリガンティア	1		パッシブ		自身				
効果:				クションの					
アサシンI	1		効果参照		自身		シーフ		
		ッドステー		ラえた直後				- の効果強度に+1。	
アサシンⅡ	1		戦闘前		自身		シーフ		
効果:			『アサシンⅠ』					にる。	
アサシンIII	1		アサシンⅡ		自身		シーフ		
		記使用。フェイ T		定した場所以外の T		参加できる。GM T	1はこのスキルの例	使用を却下してよい。その場合はフェイトは消費しない。 -	
バイタリティ	1		パッシブ	L	自身				
効果:		1		最大HP					
アンチトラップ	1		パッシブ		自身				
効果: トラップ探知、トラッ		徐、危険感 ⊤				を生させた	トラップの)要求した判定の達成値 + 2。 	
リムーブトラップ	1		パッシブ		自身				
効果:		1		ップ解除(D			
トレーニング・敏捷	1		パッシブ	<i></i>	自身_				
効果:	1		,o~,→`	敏捷基本			1		
トレーニング・幸運	1		パッシブ	幸運基本	自身				
効果:				羊理基本	10円3				
刈未・									
刈木 ・									
加木・									
MXIX ,									
		1							
, NYIV ,									
						<u> </u>			
w₁									