

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	エキスプローラー	Lv.1:	シーフ	レベル	11
サポートクラス	グラディエーター	Lv.1:	サイバーオーガン	性別	男
称号クラス				年齢	20歳
種族	ヴァーナ			境遇	大成功
出自(効果)	狩人			目標	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	20	23	6	10	6	9
ボーナス	6	6	7	2	3	2	3
クラス修正	1	1	3	0	3	0	0
他修正			2				-1
能力値	7	7	12	2	6	2	2

HP	108
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	ウェポンブレイカー	至近	0	9	0	1	0	0	0
左手	アレストウィップ		-1	11					
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	ヴァーナパンツ				1	5			
補助	トリックマント					5			
装身具	豪傑の証								
能力値			7	0	12	0	2	18	12
スキル	スプリンター								5
その他	バタフライダンス、ラピディティ、ルックアウト				4				
総計(右)			7	9					
総計(左)			6	11	18	12	2	18	17
総計(両)									m
ダイス数			2 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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション*12	
MPポーション*2	
ハイHPポーション*3	
流水の砥石	
異次元バッグ	
烈風の砥石	

現在重量： 19
 最大重量： 28
 所持金： 143760
 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
ハイジャンプ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
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+[SLx2]								
アームズマスタリー：短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 短剣の武器攻撃の命中判定+1D								
ハードワイヤード：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 敏捷+2。幸運-1。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定+1D。								
オーバークロック	★	-	オーバーリミット	-	自身	自動成功	シオン中1回	
効果： HPを5点消費。行動値+10。ラウンド終了まで持続								
オーバーリミット	5	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： HPを5点消費。あらゆる命中判定と回避判定の達成値に+SL								
イナーシャルアタック	★	3	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： 移動と同時に使用。武器攻撃のダメージ+1D。ラウンド終了まで持続								
オーバーアサルト	3	-	メジャー	武器	単体	命中判定	-	
効果： オーバーリミットの効果中に使用可能。HPを5点消費。対象に武器攻撃を行う。そのダメージに+[SL+1]Dする								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果： 回避判定の達成値+[SL+2]								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ中1回	
効果：対象が「タイミング：アイテム、パッシブ」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに終了する。効果はコスト等を消費して終了する。								
リポート	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ中1回	
効果：フェイトを1点消費。あなたが戦闘不能になった直後に使用する。戦闘不能を回復し、HPを1点まで回復する。あなたが未行動だった場合、行動済にはならない。								
スプリンター	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 移動力+5。								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 右手と左手に装備した武器のステータスを合算し、双武器として扱う。種別も合計されている								
フラッシュドライブ	1	10	判定の直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：HP10消費。判定の直前に使用する。その判定で1個でも6が出た場合、その判定はクリティカルとなる。クリティカルによるダメージロールへ追加できるダイスの数は、通常通り処理する								

「今から紹介するのはクラン＝ベルの新鋭！ メント商会所属のイリシュ選手です！」
 司会のアナウンスを受けて、彼は闘技場へと出た。

↓以下、設定

グランフェルデン近郊で名を馳せる狩人の息子。
 彼は狩人になることを拒み、クラン＝ベルの闘技場で身を投じる。
 そして彼は闘技場で最も強い戦士という名誉を手にしたのだった。

しかし、闘技場で名誉を手にした直後、彼は悲劇に見舞われた。
 彼の家が代々受け継いできた魔法具である弓が何者かの手により奪われてしまったのだ。

その弓は火の力を持ち、ありとあらゆる物を焼き尽くすらしい。
 彼の家に伝わる話によると、水の肅清を生き残った先祖が
 肅清の余波によって湿地と化した大地を乾かすために作り出したものであるのだとか。

これを悪用されると火の肅清が起きてしまう……！
 そう思った彼は弓を取り戻すため剣闘士を辞め、冒険者になることを選んだ。
 盗賊稼業に手を出した理由は主には親譲りの身のこなしを活かせるからだ、
 盗賊なら貴族から物を盗む依頼や遺跡探索の依頼を受けやすいので、神器の情報を入手しやすいということもあった。

彼が所属するメント商会は最近姿を表した商会である。

