

キャラクター名  プレイヤー名

ミル=エンズ

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	1
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	サムライ	性別	女性
称号クラス				年齢	28歳
種族	ネヴァーフ			境遇	渡来
出自(効果)	冒険者			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	12	7	8	9	8	6
ボーナス	4	4	2	2	3	2	2
クラス修正	1	2	1	0	1	1	0
他修正							
能力値	5	6	3	2	4	3	2

HP	36
MP	30
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	マスキット	40m	-1	7	0	0	0	-5	0
左手									
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助									
装身具	シーフズツール								
	能力値		6	0	3	0	3	7	10
スキル									
その他									
	総計(右)		5	7					
	総計(左)				3	3	3	2	10
	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		1	7	+ 3 d
危険感知	4			4	+ 3 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ト チョーク
ト 野営道具	┌ 筆記用具
ト ロープ	小型ハンマー
ト ランタン	ランチボックス
┌ 火打石	ト にく
ベルトポーチ	ト にく
バックパック	ト 野菜
小道具入れ	ト 野菜
ト くさび	┌ 野菜
ト くさび	毒消し
ト くさび	HPポーション

現在重量:	10	所持金:	805	預金・借金:	
最大重量:	19				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マスターハンド	★	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果:	《ガンスミス》を取得する							
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。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用したことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する。							
ガンスミス	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果:	マスキットを1個取得する。このアイテムは、あなたのみ装備、使用することができる。							
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果:	あなたが行なう武器攻撃の対象が行なうリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果:	:戦闘移動、あるいは離脱を行なう。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行なうことはできない。							
トルネードブラスト	1	6	メジャー	武器	範囲(選択)	命中判定	シーン1回	
効果:	:対象に武器攻撃を行なう。その攻撃の対象のCL(またはエネミーレベル)が[CL+SL]以下のモブエネミーであれば、ダメージロールでダメージを与える代わりに、戦闘不能、あるいは死亡させる。対象がそれ以外の場合は、通常通りダメージを与える。クリティカル:ダメージロール増加							
ナープブレイク	1	4	メジャー	武器	単体	命中判定		
効果:	:対象に武器攻撃を行なう。この攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象が行なう回避判定の達成値に-[SL×2]する。この効果は対象がマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。							
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	危険感知の判定に+1Dする。							
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	トラップ解除の判定に+1Dする。							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

故郷での名は「延寿 実露(エンジュ・ミル)」だったのだが、訛って「ミル=エンズ」と呼ばれるようになった。

