キャラクター名
ノホ

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	15
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	レンジャー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	アーシアン(転生ベスティア・リキッドのポメロ)			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	ぼっち故の気配感知能力			**目標**	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	25	21	15	9	15	22	6
ボーナス	8	7	5	3	5	7	2
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							
能力値	8	10	5	3	7	8	4

HP	139
MP	132
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	キャリバー	10m	0	18	0	0	0	0	0
左手									
頭部	不沈の冠				-1	7			
胴部	ミラージュコート				1	10			-1
補助	トリックマント					5			
装身具	神遺剣の鞘								
能力値			10	0	5	0	8	12	13
スキル			5	39					
その他			1					3	
総計(右)			16	57	5	22	8	15	12 m
総計(左)			16	39					
総計(両)									
ダイス数			4 d	4 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 3 d
トラップ解除	10			10	+ 3 d
危険感知	7			7	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	果実7
ベルトポーチ	耐毒符2
ランチパック	転送石1
ポーションホルダー	転移札1
漆黒の星	
クイックホルスター	
冒険者セット	
ハイHPポーション6	
ハイMPポーション6	
万能薬3	

現在重量：	23		
最大重量：	32	所持金：	22890
		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
アーシアン：転生	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： タイミングがメイキングのアーシアン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
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]								
フェイント	1	4	マイナー		自身	自動成功		
効果： 自身が行なう武器攻撃の対象のリアクション-1D								
シャドウストーク	1		パッシブ		自身			
効果： 移動しても隠密が解除されない								
ロングレンジショット	2	3	マイナー		自身	自動成功		
効果： 射撃武器の射程に+(SL*10)m。この効果はメインプロセス終了まで持続。								
ディスアピア	1	3	マイナー		自身	自動成功		
効果： 隠密状態になる。ただし、敵とエンゲージしてる場合は使用できない。								
ベスティア・リキッド	1		パッシブ		自身			
効果： 素手の攻撃力を(+SL)にする。また、自身の行う離脱は、封鎖の影響を受けない。								
クイックアクション	1	8	ムーブ		自身	自動成功	シーン1回	
効果：「タイミング・マイナーアクション」のスキルをムーブアクションで使用できる。ただし、マイナーアクションで同じスキルを使用できない。								
シャドウショット	1	5	効果参照		自身	自動成功	隠密	
効果： 射撃攻撃と同時に使用。その攻撃で1点でもダメージが入れば、(SL*3)点のHPロスを与える。								
キャリバー	1		アイテム		自身			
効果： キャリバーを１個獲得する								
ランナップ	1	3	セットアップ		自身	自動成功		
効果： 戦闘移動、または離脱を行う。ただし封鎖されていたら離脱できない。								
アームズマスタリー魔導銃	1		パッシブ		自身		魔導銃使用	
効果： 魔導銃の命中判定+1D								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身		盾非装備	
効果： 回避判定と同時使用。回避判定+SL+2								
サプライザル	5	4	メジャー	武器	単体	命中	隠密	
効果： 対象に武器攻撃を行う。その命中判定に+1D、ダメージに+(SL)D								
インタラプト	1		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即座に終了となる。ただしコストは払うこと。								

彼女はなぜかポメロになっていた。

本名「褒川乃保（ホメカワノホ）」、転生前はごく普通のぼっちで陰キャなJKだった。部活は転生後を見る限り弓道部…と見せかけて帰宅部。射撃のスキルはほぼFPSゲームの賜物である。転生前の記憶がなくてもスキルを使えるほど身体にFPSの技術が染みついているほど重ゲーマーだった。
レベルを上げるごとに記憶が戻っているようだが、レベル15時点でもあんまり記憶は戻っていない。

余談だが彼女の転生前のあだ名は「ポメロ」。これが転生後がポメロの理由と思われる。

好きな作品は「転生したらポメロだった件」。まんまその経験をしていることになる。確か公式のリプレイでもポメロになった人いるしへーきへーき！

魔を呼ぶ空鞘

キャラクター名

ノホ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
スペシャライズ･魔導銃	5		パッシブ		自身		魔導銃使用	
効果：	魔導銃の命中+5,攻撃力+5。なお他のスペシャライズは取得不能となる。							
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果：	回避判定+1d							
ピアシングストライク	3	5	DR直前		自身	自動成功		
効果：	ダメージ+SLd							
ウェポンフォーカス･魔導銃	1		パッシブ		自身		魔導銃使用	
効果：	魔導銃のダメージ+5							
スピリットブレイク	5		パッシブ		自身		隠密	
効果：	武器攻撃のダメージ+SLd							
インセンサブル	1		パッシブ		自身			
効果：	敵とエンゲージしてても隠密状態になれる。							
ストレイトショット	1		パッシブ		自身			
効果：	射撃攻撃の命中+1d							
マークスマン	5		パッシブ		自身			
効果：	射撃攻撃のダメージ+SL*5							
エイミングショット	1	10	セットアップ		自身	自動成功		
効果：	射撃攻撃の命中+1d。この効果はラウンド終了まで持続する。							
アテンダム	1	8	イニシアチブ		自身	自動成功	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なえる。行動済でも行動でき、このメインプロセスでは行動済にはならない。							
バーサタイル	1		クリンナップ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果	:既に使用されている回数制限があるスカウトのスキルひとつの使用回数を1増やす。なお、このスキルで回数を増やせるのは「シナリオ～回」スキルのみである。							
デッドショット	1		パッシブ		自身			
効果：	射撃攻撃のダメージ+SL*4							
アキュレイト	1		パッシブ		自身			
効果：	器用判定+1d							
シックスセンス	1		パッシブ		自身			
効果：	奇襲攻撃されたときに-1Dせずにリアクションできる。							
ファインドトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：	トラップ探知に+1D							
トレーニング敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：	敏捷基本値+3							
トレーニング感知	1		パッシブ		自身			
効果：	感知基本値+3							
カバートアクション	1		パッシブ		自身		隠密	
効果：	攻撃の命中判定+1							
トレーニング器用	1		パッシブ		自身			
効果：	器用基本値+3							
オウルアイド	1		パッシブ		自身			
効果：	暗闇による判定ペナルティが-1dではなく-2となる。							
アサシンⅠ	1		効果参照		自身	自動成功	シーフ	
効果：	あなたが、効果強度を持つバッドステータスを攻撃で与えた直後に使用。フェイト1点消費。その効果強度+1							
アサシンⅡ	1		戦闘前		自身	自動成功	シーフ	
効果：	フェイト1点消費。隠密状態になる。							

キャラクター名
ノホ

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アサシンIII	1		アサシンII		自身	自動成功	シーフ	
効果：アサシンIIと同時使用。フェイト1点消費。戦闘開始時にGMが指定した以外の場所から戦闘参加出来る。GMがこのスキルの使用を却下した場合、フェイトを消費する必要はない。								
ビジランテ	1		パッシブ		自身			
効果：隠密状態のキャラを発見しようとする、または隠密状態のあなたを発見しようとしている対象の対決の感知判定+1d								
アニマルエンパシー	1		パッシブ		自身			
効果：「分類:動物、魔獣」のエネミーと意思疎通できる。								
リムーブトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：トラップ解除判定+1d								
トレーニング筋力	1		パッシブ		自身			
効果：筋力基本値+3								
効果：								
効果：								
効果：