キャラクター名
リーナ・フィーラ

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	16
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	アルケミスト	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	18
種族	フィルボル			**境遇**	義理の親
出自（効果）	錬金術師			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	25	12	7	28	16	9
ボーナス	5	8	4	2	9	5	3
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正						2	1
能力値	6	11	4	2	11	7	6

HP	135
MP	151
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部	ブラッディベレー		2			3			
胴部	ストライダークローク				2	9		3	2
補助	ビーストハンド					2	1		
装身具	栄光の前立								
能力値			11	0	4	0	7	15	11
スキル	ﾆﾝﾌﾞﾙ、ｸﾛｰｸ、ﾌｪｲｽ、漆黒							9	
その他									
総計(右)			13	0	6	14	8	27	13
総計(左)			13	0					
総計(両)			13	0					
ダイス数			4 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11		1D	11	+ 3 d
トラップ解除	11		1D	11	+ 3 d
危険感知	11		1D	11	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
漆黒の星	○小型のハンマー
幸運の鍵	グリーンカレー
【ガンベルト】	【ポーションラック】
【ベルトポーチ】	↑HiMPポーション*7
【異次元バッグ】	万能薬*2
【小道具入れ】	【矢筒】
↑風読みの羽根	↑衝撃弾*2
↑楔*3	↑水流弾*2
↑ランタン	↑閃光弾*2

現在重量：	34		
最大重量：	44	所持金：	2269
		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
ニンブル	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-		-	-	
効果：作成時に行動値+3								
インタラプト	★	-	効果参照	単体	視界	自動成功	ｼｰﾝ/S1回	
効果：対象が「ﾀｲﾐﾝｸﾞ:ﾊﾟｯｼﾌﾞ、ｱｲﾃﾑ」以外のスキル宣言した時使用。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了する。効果を発揮しなくてもスキルは使用されたことになり、コストも通常通り消費する。								
	○	-		-		-		
効果：								
コンシールアタック	2	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	隠密	
効果：攻撃命中判定+1D、ダメージ+[(SL)D]。								
マーダースキル	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	ｸﾘﾃｨｶﾙ	
効果：攻撃ダメージ+[(SL+1)D]。								
フォーチュンヒット	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃ダメージ+【幸運】。								
マークスマン	3	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：射撃攻撃ダメージ+[SL*5]。								
	○	-		-		-	-	
効果：								
スウィフティ	★	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	-	
効果：戦闘移動、或いは離脱を行う。自身がいるエンゲージが封鎖されている場合、離脱は行えない。								
エイミングショット	★	10	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	-	
効果：射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定+1D。ラウンド終了まで持続。								
アデンダム	★	8	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	自動成功	S1回	
効果：ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽにﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽを行う。行動済みでも行うことができ、このﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽを行ったことで行動済みにならない。								
ホークアイ	3	3	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動成功	-	
効果：ダメージ増加。射撃攻撃ダメ+[SL*3]。移動するかシーン終了まで持続。								
ブービートラップ	2	6	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL回	
効果：使用時BS1つ選択、武器攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合、BSを付与する。メインプロセス終了まで持続。								
ダークコート	1	6	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動成功	ﾒｲﾝ1回/ｼｰﾝSL回	
効果：<ﾊｲﾄﾞｺｰﾄ>と<ﾊｲﾄﾞｺｰﾄ>以外の「ﾀｲﾐﾝｸﾞ:ﾏｲﾅｰ」のスキルを使用。順番は自身が決定。対象は同じでも、別々でもよい。								
ハイドコート	★	3	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動成功	-	
効果：隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしていても隠密状態になれる。								

小さい頃（赤ちゃんの頃？）に実親がリーナを育てられなくなり独り身のネヴァーフに引き取られ、シングルファザーとしてそをのネヴァーフに育てられた。
そのネヴァーフも今まで妻や子供などいなく独り身だったため、急に小さい女の子を引き取り、育てると言ってもどうしたらいいか分からずなるべくリーナのやりたい事をやらせていた。そこでネヴァーフの仕事を見て錬金銃に興味を持ち現在、錬金銃を扱っている。
このままリーナの好きなようにやらせていいのか？と心配に思ったネヴァーフは、所謂可愛い子には旅をさせよということで修行に行かせた。
実親については小さいころに引き取られたためあまり記憶にない。唯一記憶にあるとすれば実親と小さい頃旅行した時に拾って作り、贈った貝殻の耳飾りのみである。この耳飾りも1セットしか作っていなかったため、両親が片耳ずつにその耳飾りを付けている。
◆参加シナリオ
・はじめの一歩は地下掃除？
・古き海賊船の主
・タンザナイト・スクランブル
・ユグドラシル
・フューチャートレジャー
・オフィーリア
・双面の鬼神は哭いた
・竜の骸と地の悪魔
・次の探索、何着てく？
・古のモリビト
称号クラス：チェイサーになった。
・メモリーズレコード

キャラクター名
リーナ・フィーラ

プレイヤー名

所持品			
轟魔弾*4			
ウーツジャケット*4			
曳光弾*2			
延引弾*2			
世界樹の新芽			
◆◆◆◆			
（船）錬魔弾*2			
（船）強化弾*3			
（船）MPポーション			
（船）HPポーション			
（船）轟音弾*5			
（船）クイックバンド			
（船）毒消し*2			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ホロウショット	2	12	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動成功	SSL回	
効果： 武器攻撃DRでは対象の【物防】【魔防】を0とみなしてHPダメージを算出。メインプロセス終了まで持続。								
ワイドアタック	1	4	ﾒｼﾞｬｰ	武器	範囲（選択）	命中判定	-	
効果： 対象に武器攻撃を行う。対象が2体以上の場合、ダメージ+[SL*2]。クリ時：ダイス増加。								
ダブルショット	★	9	ﾒｼﾞｬｰ	-	自身	自動成功	-	
効果 :射撃攻撃を2回行う。この攻撃では「ﾀｲﾐﾝｸﾞｽﾀﾞｯｼｭｰ」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体※」となる。更に2回目の攻撃ダメに+3D。ただし同じ対象に2度攻撃を行わなければならない。1回目を外した場合2回目は行えない。								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功	-	
効果： 武器攻撃DR直前に使用、ダメージ増加。ダメージ+[(SL)D]。								
バーサタイル	★	-	ｸﾘﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	S1回	
効果： 既に使用した「ｼﾅﾘｵ~□回」のスカウトのスキル１つの使用回数を1増やす。								
	○	-		-		-	-	
効果：								
フィールドワーク	2	4	判定直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL回	
効果： 判定直前使用。その判定に+1D。								
インターフィアレンス	★	10	判定直後	武器	単体	命中判定	ｼｰﾝ1回	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定の直後使用。その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
ハードラック	1	10	効果参照	-	自身	自動成功	SSL回	
効果 :射撃攻撃の命中判定を振り終わった後使用。その命中判定で振ったダイス1個の目を6に変更。その結果6の目が2個以上になればクリティカルとなる。								
リサイクル	★	8	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果 :シーン終了時使用。そのシーンで使用した「種別：矢弾」のアイテムは携帯品に、投射に使用した武器は装備品、或いは携帯品に戻り再び使用可能となる。								
	○	-		-		-	-	
効果：								
ガンスミス	★	-	ｱｲﾃﾑ	-	自身	-	-	
効果： マスケットを1個取得。自身のみ装備、使用可能。								
コンバージョン：ライフル	1	-	ｱｲﾃﾑ	-	効果参照	-	-	
効果 :<ｶﾞﾝｽﾐｽ>で取得した「種別：錬金銃」の武器名称を「ライフル」に変更。更にその武器の「攻撃力」に+[SL*2]、「射程：50m」に変更。								
オプションパーツ	5	-	ｱｲﾃﾑ	-	自身	-	-	
効果： 「種別：銃部品」のアイテムをSL個取得する。								
アームズマスタリー（錬金銃）	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	選択武器	
効果： 選択した武器を使用した命中判定+1D。								
ストレイトショット	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定+1D。								
スピードショット	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	弓、錬金銃、魔導銃	
効果： 装備している武器の「行動修正」が0未満の場合、「行動修正±0」に変更。								
エリクサー	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： ダイスを振って効果を求める「種別：ポーション」の効果に+1D。								
アルケミーノウリッジ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 錬金術の知力判定に+1D								
ファインドトラップ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： トラップ探知判定+1D、失敗しても作動しない。								
リムーブトラップ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除判定+1D								
サーチリスク	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知判定+1D								

キャラクター名
リーナ・フィーラ

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
インテンション	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	最大MPに+CL。〔バイタリティ〕と同時取得不可。							
トレーニング：筋力	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	選択した基本能力値を+3							
トレーニング：器用	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	選択した基本能力値を+3							
トレーニング：感知	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	選択した基本能力値を+3							
フェイス：ダグデモア	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	【行動値】+2							
ベアアップ	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	ｽｷﾙのﾘｱｸｼｮﾝの【精神】判定に+1D。							
フックダウン	★	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果：	「種別：ポーション」のアイテムを1つ使用。							
フェンサーⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｼｰﾌ	
効果：	武器攻撃と同時、フェイト1点消費。ダメージに+[(攻撃対象の数)D]。							
フェンサーⅡ	★	-	ﾘｱｸｼｮﾝ	-	自身	自動成功	ｼｰﾌ	
効果：	リアクション判定の直前、フェイト1点消費。リアクション判定+2D。							
エンラージリミット	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	携帯品の重量制限が[{能力基本値}*2]になる。							
イクイップリミット	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	装備しているアイテムの重量制限+5。							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								