キャラクター名
“幽姫”藤宮友樹（ふじみやゆうき）

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**		**レベル**	17
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	モンク	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	不明
種族	アンデッド			**境遇**	放浪者
出自（効果）	放浪			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	27	27	9	15	30	6
ボーナス	2	9	9	3	5	10	2
クラス修正	0	3	1	0	1	1	2
他修正							
能力値	2	12	10	3	6	11	4

HP	153
MP	155
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	スナイピングボウ	200m	-2	20	0	0	0	0	0
左手									
頭部	蝶の帽子				3	1	0	0	0
胴部	猟王の革鎧				-1	10	1	0	0
補助	猟王の外套				-1	4	1	0	0
装身具	猟王の縄								
能力値			12	0	10	0	11	16	7
スキル	LR,RF、FM、HS、ｲｸｽ、MM、DS、F：D		3	47	4			14	12
その他	漆黒の星、角笛、雷竜		5	1	3			1	25
総計(右)			18	68	18	15	13	31	44
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			5 d	5 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	6	2		8	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 3 d
危険感知	6	2		8	+ 2 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	3			3	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	強心丹
バッグパック	
小道具入れ	▼乗物／雷竜
▼漆黒の星	
▼ムガ＝モリの角笛	▼矢筒
	リンメルの矢 × 5
	リンメルの矢 × 3
ポーションホルダー	
▼万能薬 ×5	耐毒符
聖水	転移の呪符
EXHPポーション	上位爆撃符

現在重量： 25		
最大重量： 37	所持金： 435	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
アストラルボディ	★		ﾊﾟｯｼﾌﾞ/ﾒｲｷﾝｸﾞ		自身			
効果： 装備、携帯の制限を【筋力基本値】から【精神基本値】に変更する。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身		盾非装備	
効果： 回避判定達成値+[SL+2]								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体		1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 「ﾀｲﾐﾝｸﾞ：ﾊﾟｯｼﾌﾞ、ｱｲﾃﾑ」以外打消し。								
バタフライダンス	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： 回避判定+1D（修正済）								
ランナップ	1	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		自身			
効果： 封鎖されていなければ戦闘移動、離脱を行なう。								
ダイレクトヒット	3	8	DR直前		自身		3/ｼﾅﾘｵ	
効果： 射撃攻撃のDR直前。カバー不可								
アームズマスタリー：弓	2		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： 弓の命中判定+1D（修正済）								
スピードショット	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身		弓・錬金銃・魔導装置	
効果： 「行動修正：±0」（修正済）								
ストロングショット	1		ｱｲﾃﾑ		自身			
効果： 弓重量+3 攻撃力+5（修正済）								
インデュア	1	5	効果参照		自身		防御中1回	
効果： BS受けた直後。回復。								
ソウルバスター	1		効果参照	効果参照	単体		1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 攻撃のダメージを受けた直後。同じだけのHPダメージを与える。								
シンクロナイズ	1	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	20m	単体		ｷﾞﾙﾄﾞ所属	
効果： ラウンド終了時まで行動値を高いほうにあわせる								
ソウルヒット	1		効果参照		自身		1/ｼｰﾝ	
効果： 武器攻撃を貫通ダメージに変更								
パーミエーション	1		DR直後		自身		1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 物理ダメージ０								
コンパニオン	1		ｱｲﾃﾑ		自身			
効果： バートル専用乗り物取得								

CL1：メイン／インタラプト1、バタフライダンス1、ドッジムーブ1
　サポート／ダイレクトヒット2

異世界、ロータスランドよりやってきた来寇者。
肉体はロータスランドにおいてきたため、精神生命体として活動する亡霊。
作り出しているものはすべて彼女が精神力で作り出したものであるが、過去の経験などから手にいれたものに限る。
彼女はあるものを探し続けて旅をしていた。
それが何かを忘れたまま放浪し続け、ダイワや、タルタル＝ハンなどにその痕跡を残している。
彼女が探しているものは、自分の身体か。
それとも、死か。
名前すら忘れてわからないまま、放浪を続け、一度腰を落ち着けていた場所で名をもらった。

「不死身也」として、その髪の色ともかけて「藤宮」と呼ばれ。
「木属性の雷を操る竜」を友として「友樹」と名づけられた。
「その幽霊のように線の細い姫」という「幽姫」という呼び名の方が、おそらくは通り名として知られている。

キャラクター名
“幽姫”藤宮友樹（ふじみやゆうき）

プレイヤー名

所持品			
上位呪壁符			
上位大壁符			

キャラクター名

“幽姫”藤宮友樹（ふじみやゆうき）

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
フェイス：ダグデモア	1							
効果：【行動値】+2								
キャッチアウト	2	5	効果	視界	単体		2/ｼﾅﾘｵ	
効果：メジャーで攻撃を行なうスキル使用のメインプロセス直後。以後、そのスキルへのリアクションに+2D								
バイタリティ	1							
効果：【HP】+CL								
トレジャーハンターI	1							
効果：								
トレジャーハンターII	1		戦闘前					
効果：能力値ひとつ選択。フェイト1点。選択能力値シーン終了まで+2								
トレジャーハンターIII	1		効果				1/ｼﾅﾘｵ	
効果：インタラプトが打ち消されたら使用。フェイト1点。相手のインタラプト無効化								
イミューンウェイト	1							
効果：移動修正±0								
ライトニングショット	1	12	ﾒｼﾞｬ	6sq	直線選択	命中	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：射撃攻撃を行なう								
フックダウン	1	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ				1/ｼｰﾝ	
効果：ポーションを使用								
フライトマニューバ	1						飛行	
効果：回避判定+1								
ホースマンシップ	1						騎乗	
効果：回避判定+1								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								