キャラクター名
ネレウム

プレイヤー名

メインクラス	ランペイジ	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	フォーキャスター	**Lv.1:**	バイキング	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	13	10	34	30	32	11	6
ボーナス	4	3	11	10	10	3	2
クラス修正	0	0	4	1	3	0	0
他修正			1		3		
能力値	4	3	16	11	16	3	2

HP	173
MP	170
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	伝承武具	至近	-2	25	1	0	0	2	0
左手	S3ナイフ	至近	0	3	0	0	0	1	0
頭部	飛燕の帽子				2	2	-2		
胴部	ストライダークローク				2	9		3	2
補助	時の砂時計					3			2
装身具	人魚の首飾り				1				
能力値			3	0	16	0	3	32	9
スキル	ﾌｨｯｸﾑｰﾌﾞﾒﾝﾄ(DEX+10), ﾀﾌﾞﾗｰﾌｧｲﾀｰ(回避+3), ﾌｧﾐﾘｱ(回避+3), ﾄﾞｯｼﾞﾏｽﾀｰ(回避+6), ｽｰﾊﾟｰﾄﾞｯｼﾞ(回避+2), ｽﾄｰﾑﾗﾝﾅｰ(DEX+6)				14			16	10
その他									
総計(右)			1	25	36	14	1	54	23
総計(左)			3	3					
総計(両)			1	28					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	16			16	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	16			16	+ 2 d
エネミー識別	11			11	+ 2 d
アイテム鑑定	11			11	+ 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	

現在重量： 0		
最大重量： 13	所持金： 16600	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**
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身		盾非装備時	
効果： 回避判定+[SL+2]								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体		ｼｰﾝ、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使用可。そのスキルを即座に終了とする								
イベイジョン	3	5	効果参照		自身		ｼﾅﾘｵSL回	
効果： 回避判定と同時使用。ダイス数を元のまま行える(パワー、ギルドサポートを除く)								
ラーニング：ナチュラルヒストリー	1		効果参照		自身			
効果： 【エネミー識別】+2D								
リリーブ	1	7	効果参照	20m	単体		ｷﾞﾙﾄﾞ所属、ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果： 対象がギルドメンバー時使用可。BSを受けた直後に使用、受けたBSを全回復。自身対象不可								
ゴーストステップ	1	4	効果参照		自身			
効果： 移動直前使用。封鎖されず、エンゲージしても移動終了しなくてよい								
ドッジスラッシュ	3	8	効果参照	至近	単体※		ﾗｳﾝﾄﾞSL回	
効果： 回避成功時使用。対象に[CL×2]点のHPロス。								
時の支配者	1		効果参照		自身		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、パワーの使用宣言時試使用。効果を発揮せず、持続もせずに終了となる。使用済扱い								
	○							
効果：								
プロフィラキシス	1	11	判定直前	20m	範囲		ｼｰﾝSL回	
効果 :対象が行う回避判定直前に使用。判定+1D。さらに、回避判定を失敗させるスキルやアイテムの効果を持つ攻撃に対しても、通常通り回避判定を行う事が出来る。スキル自体を打ち消すわけではない。								
ディテクト	1	8	判定直前		自身		ｼｰﾝ1回	
効果： 回避判定の直前使用。その判定で1個でも6の出目が出た場合、Criになる								
	○							
効果：								
ストップトラップ	1	15	判定直後	視界	単体	敏捷	ｼｰﾝ1回対象が	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定直後使用。命中の達成値を難易度として、【敏捷】判定を行う。また、この判定の達成値に+[SL×2]する。成功時、相手の攻撃は失敗となる								
	○							
効果：								

海中でマーメイドに育てられたヒューリン。
魚卵から生まれた。

元々はサハギンとヒューリンの両親の元で生まれたが、乗っていた船が難破してしまった。
まだ赤ん坊だった彼を抱えたまま、母親は懸命に陸地と父親を探したが、どちらも見つかることはなく力尽きかけた。
そんなところをマーメイドが見つけ、藁にもすがる思いで、母親は彼を託し事切れた。その後、審議の結果彼女たちの元で育てられることになった。

海中で過ごしている間、難破船の引き上げや冒険者を見かけることも少なくなく、自身がマーメイドではなくヒューリンという種族であることもなんとなく自覚していったこともあり、海を出ることを決意。
教えられてきたことが自衛と知識だったこともあり、今から戦う術を身に付けるよりも、自衛と共に行動する仲間の支援に割り切る方が、比較的早く冒険者として行動できると判断。この様な戦い方をするようになった、

持っている伝承武器はマーメイドから渡された母親の形見。大きさと作りから男性用と思われるので、元々の持ち主は父親だったかもしれない。
本人はこれを武器として使う気持ちがあまり起きず、自衛のためと割り切って所持している。

(2+1+1)D6+(16+1+2+2+3+2+6+2)>=0
回避《ﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞｰﾝｽ(1d)+ｲﾝﾃｭｲｼｮﾝ(1d)+伝承武具(1)+飛燕の帽子(2)+ｽﾄﾗｲﾀﾞｰｸﾛｰｸ(2)+ﾀﾞｶﾞｰｱｰﾂ(3)+ﾌｧﾐﾘｱ(2)+ﾄﾞｯｼﾞﾏｽﾀｰ(6)+ｽｰﾊﾟｰﾄﾞｯｼﾞ(2)》
(2+1+1)D6+(16+1+2+2+3+2+6+2+1)>=0 遊泳状態時回避《ﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞｰﾝｽ(1d)+ｲﾝﾃｭｲｼｮﾝ(1d)+伝承武具(1)+飛燕の帽子(2)+ｽﾄﾗｲﾀﾞｰｸﾛｰｸ(2)+ﾀﾞｶﾞｰｱｰﾂ(3)+ﾌｧﾐﾘｱ(2)+ﾄﾞｯｼﾞﾏｽﾀｰ(6)+ｽｰﾊﾟｰﾄﾞｯｼﾞ(2)+人魚の首飾り(1)》

キャラクター名
ネレウム

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
ネレウム

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
インテュイション	1		パッシブ		自身			
効果：【敏捷】判定+1D								
クイックムーブ	5		パッシブ		自身			
効果：【行動値】【移動力】+[SL×2]								
ドッジマスター	5		パッシブ		自身			
効果：回避+[SL+1]。謀議未装備時+【移動力】+5								
スーパードッジ	1		パッシブ		自身		(ﾄﾞｯｼﾞﾏｽﾀｰ)5	
効果：回避+[SL×2]								
ストームラン	1		パッシブ		自身			
効果：「移動修正」が±0以上の防具1つにつき【行動値】+2								
	○							
効果：								
ファミリアプラス	1		アイテム		自身		使い魔携帯	
効果：使い魔の効果を「+2→+3」に変更								
ファミリア	3		アイテム		自身			
効果：使い魔をSL個取得								
トレジャーハンターⅠ	1							
効果：								
トレジャーハンターⅡ	1							
効果：								
トレジャーハンターⅢ	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1							
効果：								
トレーニング：知力	1							
効果：								
トレーニング：感知	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
トレーニング：幸運	1							
効果：								
イクイップリミット	1							
効果：								
ベアアップ	1							
効果：								
フックダウン	1							
効果：								
マシンリム	1							
効果：								

キャラクター名
ネレウム

プレイヤー名

所持品			