

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	ルイネーター	Lv.1:	サロゲート	性別	漢
称号クラス				年齢	5年前からの記憶しかない
種族	レムレス			境遇	研鑽
出自 (効果)	薄れた記憶			目標	御恩返し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	20	9	9	9	15	6
ボーナス	3	6	3	3	3	5	2
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	3	8	4	4	5	5	2

HP	57
MP	57
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	フェイルノート	視界	0	10	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胸部	異界の霞鎧				1	3	5		-1
補助	ソリッドブーツ					3			
装身具	保温瓶								
	能力値		8	0	4	0	5	9	8
スキル	ニンブル3							3	
その他	フライト								5
	総計(右)		8	10					
	総計(左)		8	0	5	8	10	10	12
	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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション	
野菜	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	
万能薬	
消費済	

現在重量: 5
 最大重量: 9
 所持金: 1065
 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
リインカーネーション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	他種族メイキングスキル1つ習得.幸運基本値-3.							
	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]							
ニンブル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	作成時に行動値+3 (リインカーネーション)							
フェイドアウト	1	10	セットアップ	-	自身	自動		
効果:	敵とエンゲージしていても隠密可.							
	1							
効果:								
	1							
効果:								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1	
効果:	パッシブ・アイテム以外のスキルを宣言したときに使用。そのスキルを即座に終了する。							
インベナム	3	6	効果参照	-	自身	自動		
効果:	武器攻撃でHPが1点以上与えたとき毒(SL)付与.							
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	隠密したまま移動可.							
	1							
効果:								
	1							
効果:								
シュアショット	1	4	マイナー	-	自身	自動		
効果:	命中+1d,ダメージ+SL							
ブラインドサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	エネミー識別済の敵にダメージ+SLd.							
アームズマスタリー:弓	1	-	パッシブ	-	自身	-	弓	
効果:	命中+1d							

HO4 幼少期、もしくは人格を形成して間もないころ
 あなたは国に拾われた
 野垂れ死ぬはずだった自分を拾ってくれた国に感謝することだろう
 そして恩を返したいと思う事になります
 いずれ国を助ける人材になるべく、やや脅迫じみた修練を積むかもしれませんが
 そうした生活を続けるうちにあなたの人格は完成されることとなります
 ある時島の開拓がはじまる報を受けます
 思うような成果を得られずに開拓が停滞しているという事も
 あなたは恩を返す機会を得たと思う事でしょう
 △研磨した技
 好きなタイミングで自身が覚えているスキル一つを選択します
 効果をダイスで求めるものであるか武器攻撃を行うスキルであれば、その効果に+1d6する
 またシナリオ中好きなタイミングで一度だけそのスキルを使うことができます

※ダブルショットに使用予定。

<ピン調整>
 タイミング: アイテム
 判定: 自動
 射程:

