

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	18
サポートクラス	レンジャー	Lv.1:	ニンジャ	性別	男
称号クラス				年齢	47
種族	フェイ			境遇	略奪
出自(効果)	前科者			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	24	27	12	27	14	6
ボーナス	6	8	9	4	9	4	2
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正			1		1		1
能力値	7	11	10	4	12	4	5

HP	151
MP	150
フェイト	9

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S3グレートボウ(精霊:土/弱体:スリッ/弱体:スタン)	30m	-2	20	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S1ロストデビルズキャップ(飛行)				1	1	0		0
胴部	S3ミスリルベスト(迅速/敏捷/感知)					9			-1
補助	トリックマント					5			
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			11	0	10	0	4	22	12
スキル	フェイ:ダグデモア/スペシャライズ:弓/ウェポンフォーカス		6	68				2	
その他	幸運の星/漆黒の星/ロストデビルズアイ/迅速のクリスタル/リムブースト・リフレクス		3	5	2			9	
総計(右)			18	93					
総計(左)					13	15	4	33	11
総計(両)									m
ダイス数			5 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	12			12	+ 3 d
トラップ解除	11			11	+ 3 d
危険感知	12			12	+ 3 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	
異次元バッグ	└幸運の鍵
ベルトポーチ	└漆黒の星
ポーションホルダー	野営道具
└HPポーション*1	ウェポンケース
└MPポーション*4	└S3ジャイアントボウ
小道具入れ	万能薬
└ロープ	
└ランタン	矢筒
└火打ち金	└ミスリルの矢*5

現在重量: 22
 最大重量: 30
 所持金: 84838
 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
フェイ:ナイトメア	★	-	パッシブ/メイン	-	自身	-	-	
効果: 攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象に[放心]を与える。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果: 対象に武器攻撃を行なう。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+[SL×2]する。								
スペシャライズ:弓	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	弓使用
効果: 弓を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。								
アキュレイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 【器用】判定に+1Dする。								
ストレイトショット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ウェポンフォーカス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	弓使用
効果: 弓を使用した武器攻撃に有効。武器攻撃のダメージに+5する。								
アームズマスタリー:弓	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	弓使用
効果: 弓を使用した命中判定に+1Dする。								
マークスマン	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 射撃攻撃のダメージに+[SL×5]する。								
フォーチュンヒット	★		パッシブ		自身			
効果: DMG+ [幸運]								
デッドショット	3		パッシブ		自身			
効果: 射撃攻撃のDMG+ [SL×4]								
サイレントキル	4		パッシブ		自身			隠密
効果: 武器攻撃のDMG+ [SL×4]								
スピードショット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 装備している武器の行動修正を±0にする。								
シャドウストーク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 移動を行っても隠密状態は解除されず、隠密状態を維持したままでエンゲージすることも可能である。この効果はスキル、パワー、アイテム、ギルドサポートの効果によって移動を行なう時も有効。								
インセンサブル	★		パッシブ		自身			
効果: 敵キャラがエンゲージしていても隠密状態になれる								
ストロングボウ	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: S3グレートボウの「重量」を+3し、「攻撃力」を+5する。								

フェイ(ナイトメア)。咎人の一門。
 妖魔及び魔族に対する復讐心の強い暗殺者であり、霧の森を主な拠点として各地を巡る護人のひとり。

物理防御力: 15 魔法防御力: 4 行動値: 31(→33) 移動力: 9

HO5(PL:カテナ)

キャラクター名 デイミアン・ロンベルク	プレイヤー名
------------------------	--------

所持品			
ミスリルの矢*5			
エレメンタルアロー：風*3			
エレメンタルアロー：水*3			
エレメンタルアロー：光*3			
ランチボックス ↳野菜*5			
転移の呪符*3			
リムブースト・リフレクス 銀の香炉			
【アームズクリスタル】 S3グレートボウ ↳精霊：土のクリスタル ↳弱体：スリッパのクリスタル ↳弱体：威圧のクリスタル S3ジャイアントボウ ↳弱体：スタンのクリスタル ↳弱体：ノックバックのクリスタル ↳侵食のクリスタル S1ロストデビルズキャップ ↳飛行のクリスタル S3ミスリルベスト ↳迅速のクリスタル ↳敏捷のクリスタル ↳感知のクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	1							
効果：								
コンシールアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：								攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+[(SL)D]する。非計算
アサシネーション	1		パッシブ		自身		隠密	
効果：								命中判定でCした場合、DMG+【敏捷】非計算
ブラインドサイド	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								エネミー識別の判定に成功したエネミーに有効。攻撃のダメージに+[(SL)D]する。非計算
	1							
効果：								
ハイドアウェイ	★	4	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果：								隠密状態になる。ただし、敵キャラクターとエンゲージしている場合、このスキルは使用できない。(他のスキル、アイテムなどの効果で、敵キャラクターとエンゲージしていても隠密状態になることができる場合を除く。)
アデングラム	★	8	イニシアチブプロセス	-	自身	自動	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うことができる。行動済でもメインプロセスを行なうことができ、此のメインプロセスを行なったことで行動済みにならない。
フェイドアウェイ	★	3	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果：								離脱を行なう。また、離脱を行なっても、マイナーアクションを行なうことができる。
ディスアピア	★	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：								隠密状態になる。ただし、敵キャラクターとエンゲージしている場合、このスキルは使用できない(他のスキル、アイテムなどの効果で、敵キャラクターとエンゲージしていても隠密状態になることができる場合を除く。)
ブルズアイ	★	6	マイナー		自身	自動成功		
効果：								DMG+【感知】。MP終了まで
ダブルショット	★	9	メジャー	-	自身	自動	-	
効果：								射撃攻撃を2回行なう。この射撃攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体」となる。さらに2回目の攻撃にダメージ+3Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない。
ホーミングヒット	★	-	判定の直前	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：								攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。
フィールドワーク	1	4	判定の直前		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：								その判定に+1D
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動	-	
効果：								ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。
バーサタイル	★	-	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：								すでに使用した使用回数に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。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ〜回」のスキルのみである。
	1							
効果：								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	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に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。
インターフィアレンス	★	10	判定の直後	武器	単体	命中	シーン1回	
効果：								対象が行なう攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定を行なう。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。
	1							
効果：								
リサイクル	★	8	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：								シーン終了時に使用する。そのシーンで使用した「種別：矢弾」のアイテムは携帯品に、当社に使用した武器は装備品、あるいは携帯品に戻り、再び使用可能となる。
ビジランテ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の【感知】判定に+1Dする。
フェイス：ダグデモア	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								【行動値】に+2する。ただし、他の《フェイス：〜》を取得できなくなる。

