キャラクター名	プレイヤー名
マフティー・エリン	

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	19
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	不明
種族	レムレス			**境遇**	渡来
出自（効果）	少年兵			**目標**	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	29	33	10	12	24	18
ボーナス	2	9	11	3	4	8	6
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正		1	1		2		1
能力値	3	13	12	3	8	8	9

HP	166
MP	168
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	パンプキンパイ[テンパー]	30m	-1	37	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ブラッディベレー[S1]		2	3	0	3	0	0	0
胴部	千眼の衣[S1][威圧のクリスタル]		2			9	0	0	0
補助	必殺の手袋				1	3	0	0	2
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			13	0	12	0	8	20	8
スキル			2						
その他			2					3	
総計(右)			20	40	13	15	8	27	10 m
総計(左)			21	3					
総計(両)									
ダイス数			5 d	4 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8			8	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 3 d
危険感知	8			8	+ 3 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ポーションホルダー
異次元バック	ハイHPポーション*4
ベルトポーチ	ハイMPポーション*4
【道具・呪符】	万能薬
小道具入れ	【矢弾】
風読みの羽	矢筒
漆黒の星	ベネットの矢*8
幸運の鍵	猛毒の矢*4
銀の香炉	業火矢*4
理力符*5	鏑矢*4
【ポーション】	影矢*4

現在重量： 39		
最大重量： 42	所持金： 67380	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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 所持重量、装備重量の計算を【筋力基本値】ではなく【精神基本値】で行う								
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 隠密状態で移動を行っても、隠密状態が解除されない								
スペシャライズ:弓	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果： 選択した武器種を使用している場合に有効。命中判定の達成値+[SL]、ダメージ+[SL]								
マーダースキル	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： クリティカル時、攻撃のダメージに+[SL+1]Dする。								
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								
ブラインドサイド	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別に成功したエネミーに有効。攻撃のダメージに+[SL]Dする。								
アームズマスタリー:弓	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： [種別:弓]の武器を使用した命中判定のダイスに+1Dする								
スピードショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	弓, 魔導銃, 錬金銃技術	
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」に変更する。								
ストロングボウ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： プリプレイに装備、携帯している「種別:弓」の武器から一つ選択。選択した武器の「重量」を+3，「攻撃力」+5する。								
スレイヤー:魔族	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃の対象が[分類:魔族]の場合、ダメージに+[SL*4]								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【器用】判定のダイスに+1Dする								
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃武器を使用した命中判定に+1Dする								
スピリットブレイク	5	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL]Dする。								
フォーチュンヒット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃のダメージに+【幸運】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+[SL*5]する								

「身構えているときに来る死神だよぉ」

【概要】
妖魔ハンターであり、シャルルの師匠でもある。妖魔の血を引くハンターであって、本業は魔族を殺すこと。
シャルルが連絡を寄越さないので、こっそりギルドに来て様子を窺っている。シャルルには顔がバレているため、カボチャの被り物をつけて変装している
名前も差し当って適当な偽名を名乗っているだけで、本名は別にある。今の偽名は『マフティー・エリン』

元々アルディオン大陸にて生まれ育った。戦災孤児だったノアは100年ほど前のグラスウェルズの少年兵として、隠密と暗殺、間諜を請け負ってきた。腕が良く、来ると分かっていても逃れられないので"死神"という異名を馳せた。
しかし、任務中に部隊の一人が裏切り、捕まって獄中で死亡した。グラスウェルズとしても、存在しない扱いのマフティーを助けるわけにはいかなかった。
十数年後、蘇ったマフティーは人と人の争いに嫌気がさしてアースランへと渡る。以来、一つ所にとどまらず流浪していた
シャルルとはアースランの森にて妖魔に襲われていたところを助けることで知り合う。カッコつけて一人を好みがちなシャルルのことはバカだと思いながらも、放っておけない

本名は"閃光の"ハサウェイ・ノア

【判定】
6D+

【倒したネームドエネミー】
・エフィンガム

キャラクター名
マフティー・エリン

プレイヤー名

所持品			
夜の結晶			
【伝承武具】			
友情			
暗闇の武具			
必殺の武具			
絶望			
迷子			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アサシネイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果： 攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージに+【敏捷】する。								
フェイドアウト	1	10	セットアップ	-	自身	自動	CL5	
効果： 貴方は隠密状態になる。同じエンゲージにエネミーが存在しても、この効果で隠密状態になることができる								
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。行動済みでも行え、行っても行動済みにならない								
ハイドコート	1	3	マイナー	-	自身	自動		
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、隠密状態となることができる。								
フラッシュショット	1	18	マイナー	-	自身	自動	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果： メインプロセス中、貴方が行う武器攻撃に対して対象はリアクションを行えない								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。対象が複数だった場合、ダメージに+[SL*2]する								
ダブルショット	1	9	メジャー	-	自身	自動		
効果 :射撃攻撃を二回行う。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回目の攻撃によるダメージに+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								
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 対象が既に使用した使用回数に制限があるスカウトのスキル一つの使用回数を1増やす								
セルフレスショット	4	5	判定の直後	-	自身	自動	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果： 射撃攻撃の判定を行った直後に使用する。その判定をクリティカルにする。ただし、DRに加算できるのは+1D。								
インターフィアレンス	1	10	判定の直後	武器	単体	命中	1/ｼｰﾝ	
効果 :対象が行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、射撃攻撃を行う武器を難易度として、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。								
ハードヒット	3	10	DR直前	-	自身	自動	隠密,SL/ｼｰﾝ	
効果 :武器攻撃のDR直前。武器攻撃のダメージに+[SL*10]する。また、この武器攻撃のダメージはスキルやアイテムの効果で軽減できない								
パーミエーション	1	-	DR直後	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 物理ダメージを受けるDR直後に使用する。そのダメージを0にする								
スニークアップ	1	6	効果参照	-	自身	自動		
効果 :あなたが移動を行う直前に使用する。この移動ではあなたは封鎖されず、敵キャラクターとエンゲージしても、その場所で移動を終了しなくても良い。								
ジェノサイダースキル	1	-	効果参照	効果参照	効果参照	自動		
効果 :攻撃の命中判定がクリティカルしたときに使用できる。その攻撃で対象がバッドステータスを受けた場合、そのバッドステータスはスキルで回復できない。この効果はシーン終了まで持続する。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果 :対象が[タイミング:パッシブ]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する。								
リサイクル	1	8	効果参照	-	自身	自動		
効果 :シーンの終了直後に使用する。そのシーンで使用した[種別:矢弾]のアイテムは携帯品に、投射に使用した武器は装備品または携帯品に戻る								
ハードラック	2	10	効果参照	-	自身	自動	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果 :射撃攻撃の命中判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで使用する。1個の目を6に変更する。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。								
リムーブトラップ	1		パッシブ		自身	-		
効果： 罠解除判定に+1Dする								
ファインドトラップ	1		パッシブ		自身	-		
効果： 罠探知判定に+1Dする								
サーチリスク	1		パッシブ		自身	-		
効果： 危険感知判定に+1Dする								
アサシンⅠ	1	F1	効果参照	-	自分	自動	シーフ	
効果： 効果強度の設定されているバッドステータスを攻撃で与えた直後に使用する。その効果強度に+1する								
アサシンⅡ	1	F1	戦闘前	-	自分	自動	シーフ	
効果： 隠密状態になる。もし、飛行状態になるスキルを取得している場合、隠密状態になる代わりに飛行状態になってもいい								

キャラクター名
マフティー・エリン

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
アサシンIII	1	F1	アサシンII	-	自分	自動	シーフ	
効果：《アサシンII》と同時に使用可能。戦闘開始時に、GMが指定した場所以外からあなたは戦闘に参加できる。GMはこのスキルの使用を却下してもよい								
ライトニングショット	1	12	メジャー	6Sq	直線(選択)	命中	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：対象に射撃攻撃を行う								
イービルノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果：[分類:妖魔、魔獣、魔族]に関する【知力】判定に+1Dする								
クリエイトダークネス	1	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果 :貴方のいるエンゲージに《ブラックアウト》を設置する。このスキルによって設置された《ブラックアウト》はラウンド終了時に解除される								
トレーニング;器用	1		パッシブ		自身			
効果：能力基本値+3								
トレーニング:精神	1		パッシブ		自身			
効果：能力基本値+3								
トレーニング:幸運	1		パッシブ		自身			
効果：能力基本値+3								
トレーニング;敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：能力基本値+3								
フェイス:アイン	1		パッシブ		自身			
効果：[分類:魔族]に対する攻撃のダメージ+4								
ホーム:グラスウェルズ	1		パッシブ		自身			
効果：【器用】【知力】【精神】基本値に+1する								
シニスター	1	-	セットアップ	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果：フェイトの使用上限以下のフェイトを消費。消費したフェイト1点ごとに、【HP】を[(CL)*2]点回復する								
ビジランテ	1		パッシブ		自身			
効果：隠密状態の貴方を見つけようとする相手に抵抗する、または隠密状態のキャラクターを見つける判定に+1Dする								
バイタリティ	1		パッシブ		自身			
効果：最大HPに+[CL]する								
トラッキング	1							
効果：								
カバートアクション	1	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：攻撃の命中判定の達成値に+1する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								