キャラクター名
ファング・クラックバイト

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	バイキング	**Lv.1:**	バイキング	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	27
種族	ヒューリン			**境遇**	渡来
出自（効果）	冒険者			**目標**	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	18	21	8	21	8	6
ボーナス	3	6	7	2	7	2	2
クラス修正	0	2	2	0	1	0	1
他修正							
能力値	3	8	9	2	8	2	3

HP	81
MP	70
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:翠嵐	至近	0	12				-1	
左手	ミスリルウィップ	至近	-2	12	0	0	0	0	0
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			8	0	9	0	2	17	8
スキル	ヴァーナ:狼族、バタフライダンス、アームズマスタリー:短剣、スペシャライズ:短剣、ウェポンフォーカス、レイザーシャープ		5	10				1	5
その他	ロストデビルズ、漆黒の星、クラスアイテム		3	5	2			5	
総計(右)			16	27	14	12	2	22	13
総計(左)			14	27					
総計(両)									m
ダイス数			3 d	3 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	1		9	+ 3 d
トラップ解除	8	1		9	+ 3 d
危険感知	8	1		9	+ 3 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ベルトポーチ	MPポーション×0
バックパック	
	漆黒の星
ランチボックス	クラスアイテム:シーフ
野菜×5	
ポーションホルダー	
ハイMPポーション×5	
EXMPポーション×5	

現在重量： 6		
最大重量： 16	所持金： 1465	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	-	自身	-		
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								
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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
スキップジャック	5	7	マイナー	-	自身	自動成功	遊泳	
効果： 武器攻撃の命中判定に+1Dし、ダメージに+[SL×4]する。ラウンド間持続。								
シャークバイト	1	5	《スキップジャック》	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージが<水>属性魔法ダメージとなり、与ダメ時対象に[スタン]付与。ラウンド間持続。								
アクアスタンス	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果 :遊泳状態によるペナルティを受けない。また、遊泳状態でなくても、「使用条件:遊泳」のスキルの効果を受け、使用することができる。シーン間持続。								
シンクロナイズ	1	4	セットアップ	20m	単体	自動成功	ギルド所属	
効果： 対象と自身の【行動値】を高い値に変更する。ラウンド間持続。								
ドッジムーブ	5	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果： 回避判定と同時に使用。達成値に+[SL+2]する。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： 「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルを打ち消す。								
リリーブ	1	7	効果参照	20m	単体	自動成功	ギルド所属、1/ラウンド	
効果： 対象がバッドステータスを受けた直後に使用。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。自身を対象にできない。								
ヴァーナ:狼族	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【行動値】に+1、【移動力】に+5する。								
アームズマスタリー:短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 短剣を使用した命中判定に+1Dする。								
スペシャライズ:短剣	5	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 短剣を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果： 装備しているふたつの武器を使用。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1Dする。								
フィンジアスソング	3	2	DR直後	20m	単体	自動成功	1/防御	
効果： ダメージに-[SL×3]する。								

初期取得スキル:ワイドアタック、アームズマスタリー:短剣、アンビデクスタリティ、スキップジャック2

「“強そう”に見える奴は“強い”んだよ。そう思ったらそうなるンだ」
「あるかもしれねえ。そう思わせるのがカードのコツさ」
「“上”には“上”がいるんだよ……！」

元海賊見習いで現衛兵。公務員っていうか警備員のアルバイトっぽいけど。冒険者は休業中。いやだって面子いねえもん。それ以外にも食い扶持あるってんならそれでいいだろ？
元々は冒険者だったが海賊団の船長と謎の意気投合を果たし海賊見習いとなる。が、船長の引退に伴い海賊団も解散。食い扶持を求めてアークレイスでの遺跡調査の依頼を受けるためPC①の両親とギルドを結成。その後は調査中敗北し、大漂流に巻き込まれることとなる。その後は混乱の最中ということもあって仕事に困らなかったため冒険者を休業。現在に至る。

基本的に楽観主義であり快楽主義者。面白そうならとその場のノリで行動しがちだし、性格は気まぐれの一言。他者からの評価に関してもさほど興味を示さない。経歴があっちこっちとふらふらしているのもその証明。
それでいて他者が外見と言動から抱く印象の大きさを理解した上でそれを意識して振舞う計算高さも併せ持つ。
そのため立派に見える体格も実際には見せ筋。得意技はハッタリ。趣味は賭博。悩みは借金。

「大した付き合いもない元海賊の若造に息子を頼んだ、なんて言っちゃう」フリーの両親。
「両親を置いてひとり生き残った野郎に恨み言のひとつも言わないお利口な坊主」であるフリー。
別に強い忌避感があったわけではないけれどわざわざ戻る理由もない冒険に再び赴く理由というのは、つまりそういうことなのだ。
どちらかだけだったのならこの冒険に参加することはなかったろう。
具体的な言葉では言い表せない。その程度か、と問われれば「だからしょうがねえなあ、なんだよ」としか答えられない。

キャラクター名
ファング・クラックバイト

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
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 短剣を使用した武器攻撃のダメージに+5する。								
レイザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+1Dする。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知の判定に+1Dする。								
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定の達成値に+1する。さらに、あなたが作動させたトラップが要求する判定に有効。その判定の達成値に+2する。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 危険感知の判定に+1Dする。								
フェンサーⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃と同時に使用。フェイトを1点消費。攻撃のダメージに+[(対象の数)D]								
フェンサーⅡ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： リアクションの判定の直前に使用。フェイトを1点消費する。リアクションの判定に+2D								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果： 「種別:ポーション」のアイテムを1個使用する。								
トレーニング:感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【感知基本値】に+3する。								
トレーニング:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【敏捷基本値】に+3する。								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【器用基本値】に+3する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								