キャラクター名
スズラン

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	16
サポートクラス	イリュージョニスト	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	女（両性具有）
称号クラス				**年齢**	１８
種族	ヒューリン			**境遇**	師匠
出自（効果）	豊富な知識			**目標**	好奇心

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	17	28	9	9	22	15	9
ボーナス	5	9	3	3	7	5	3
クラス修正	0	1	1	1	1	1	1
他修正							
能力値	5	10	4	4	8	6	4

HP	167
MP	112
フェイト	4

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	キャリバー	10m	0	17	0	0	0	0	0
左手	おしゃれの盾S1[対抗ノックバック]		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	グリーンベレーS3[盗賊、飛行、対抗毒]		1			1			
胴部	キンモクセイS1（魔導銃士）					15			0
補助	トリックマント					5			
装身具	死霊男爵の宝石								
能力値			10	0	4	0	6	12	10
スキル									
その他	漆黒の星		1	0				1	
総計(右)			12	17	4	24	6	12	10
総計(左)			12	0					
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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 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	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
森林冒険者セット	└団子
異次元パック	└団子
ベルトポーチ	└団子
ポーションホルダー	└団子
└MPポーション	└
└MPポーション	キャップライト
└MPポーション	ブーストポイズン
└MPポーション	万能薬
└MPポーション	万能薬
アリアドネの糸	万能薬
ランチボックス	警告の青水晶（おしゃれの盾にセット）

現在重量：	14		
最大重量：	29	所持金：	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								
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]								
ディーバ：エルダ	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果：あなたが取得しているスキルのコストを－１（最低１）する。ただし、キャラクター作成時のフェイトが４となる。もし、メインクラスとサポートクラスが同じ場合は５点となる。								
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動		
効果：あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に－１ｄする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動	シーン、シナリオ一回	
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数丁となる。効果を発揮しなくと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通り消費する。								
ワンコインショット	5	4	DR直前		自身	自動	魔導銃使用	
効果：射撃攻撃のDRの直前に使用する。その攻撃の対象の【物理防御】【魔法防御】に－[SL×３]（最低０）する。								
ギフト	★		効果参照		自身	自動	シナリオ一回	
効果：ダイスロールの直前に使用する。そのダイスロールに＋２ｄする。								
キャリバー	★		アイテム		自身			
効果：キャリバーを一個取得する。このアイテムは、あなたのみ装備、使用することができる。								
アームズマスタリー：魔導銃	★		パッシブ		自身		選択武器使用	
効果：選択した武器を使用した命中判定に＋１ｄする。								
スナイピング	5	3	セットアップ		自身	自動	魔導銃使用	
効果：射撃攻撃の命中判定の達成値に＋[SL＋２]する。この効果は								
ファニング	3	5	メジャー	武器	SL+1	命中	魔導銃使用	
効果：対象に射撃攻撃を行う。								
バレットマーク	★		ワンコインショット		自身	自動	魔導銃使用	
効果：<<ワンコインショット>>と同時に使用する。その攻撃で対象に１点でもHPダメージを与えた場合、対象の物理防御と魔法防御を－１５（最低０）する。この効果はシーン終了まで持続する。								
カリキュレイト	★		イニシア		自身		シーン１回	
効果：未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う（メインプロセス終了後に行動済みとなる）								
逃走	★		セットアップ	場面	ギルドメンバー	効果参照	GMが使用を許可した戦闘中	
効果：敵対しているキャラクターの最も高い行動値のエネミーと行動値対決を行う。成功した場合、その戦闘から離脱できる。その場合エネミーのドロップ及び成長点を得ることはできない。判定に失敗した場合、戦闘は継続し、このスキルを使用したキャラクターは行動済みとなる。								
シューター	1	6	効果参照		自身	自動	アーシアン、シーンSL回	
効果：ムーブアクションでの戦闘移動と同時に使用する。射撃攻撃の命中判定とダメージに＋２ｄする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								

かなり特徴的な言葉で話すが、これは母親の真似の似非言葉。
小さい頃、母が死んだ。顔も覚えていない。覚えているのは特徴的な喋り方だけ。母親の顔は不思議なことに全く思い出せない。
だから父から伝え聞く、そして自分も辛うじて覚えている母親の言葉をまねているうちに、ある程度自然に喋れるようになっていた。
母とのつながりは名前くらいだ。髪や目の色は父親似だというし、性別も女か怪しい。口調の真似は、寂しさが関係ないといえばウソだった。

父親は良くしゃべる人で、母親のことと、異世界の知識は特に興味深かった。
世界樹に来たのもそのためだ。色んな人が集まるここで面白いことを色々知れるのではないかと思ったのだ。ついでに…

「ついでに、世界樹にはなにが眠っててもおかしくない言いますやろ？　せやから…流石に生き返らせることはできへんにしても、おかんの顔を思い出すとか、どうにか見れる手段くらいは見つかるんちゃうかと思てな。それかて望み薄なんは分かっとるけど、望むだけならただやさかい。……あー！あほらし！
こない真面目なんうちらしないわ！　今んなしやなし！　あれや！　頂上から見る景色はさぞ綺麗でうちに似合うやろ思ただけや！」

意外と恥ずかしがりである。
両性具有（ふたなり）であることは秘密。恋愛対象は本人曰くどちらかといえば女性らしいが、いい男と出会えたら恋愛対象になるかもしれないと思っている。

自身がふたなりにあることは恥ずかしいと思っているが「股間見られんのは誰かて恥ずかしいやろ」くらいの恥ずかしさ。
「別に誰彼構わず見せるつもりはあらしまへんけど、こんなんで離れるような奴はうちのほうからお断りやわ。幸い、普段は引っ込んどるしな。原理？
しるわけあらへんわ。生理現象や。その辺りの不思議も世界樹でわかったりせんやろか？
おとんはうちが半分神様の血を引いとるからやーいうとったけど正直うちはおとんがボケとるんかと（ｒｙ」

ウァレリアと肉体的に結ばれた。たまに一緒に教えてもらったそれ用の場所に行っている。本人なりに自制している模様。

キャラクター名
スズラン

プレイヤー名

所持品			
ドロップポーチ			
小道具入れ			
┗漆黒の星			
┗炎熱の砥石			
理力符（光）			
毒消し			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ディフュージョンショット	3	7	ファニング		自身	自動		
効果： ファニングと同時に使用する。ダメージ増加を行う。その射撃攻撃のダメージに＋[SLｄ]する、								
ラストアクション	★	10	戦闘不能		自身	自動	シナリオ一回	
効果 :未行動、行動済みに関わらず、メインプロセスを１回行う。ただし、このスキルで発生したメインプロセスでは、あなたのHPを回復したり、戦闘不能を回復させるスキルやアイテムなどは使用できない。								
クイックスナイプ	★	7	スナイピング		自身	自動	魔導銃使用	
効果 :スナイピングと同時に使用する。ダメージ増加を行う。射撃攻撃のダメージに＋４ｄする。この効果はスナイピングの効果終了まで持続する。								
バレットレイブ	★	3	効果参照		自身	自動	魔導銃使用	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃の対象とエンゲージしている場合、その対象が行うリアクションの判定にー１ｄする。								
インベナム	3	6	効果参照		自身	自動		
効果 :武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に１点でもHPダメージを与えた場合、「毒（SL）」を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ファイナルイリュージョン	5	-	効果参照				シナリオSL回	
効果 :あなたがバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が[分類：植物、アンデッド、機械]以外の時に有効。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。								
バッドイメージ	3	6	効果参照		自身	自動		
効果 :あなたがバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が[分類：植物、アンデッド、機械]以外の時に有効。そのバッドステータスを与えたキャラクターの物理防御力にー[SL×5]する。この効果は同時に与えたバッドステータスを全て回復するか、シーン終了まで持続する。								
ポイズンイメージ	★	6	効果参照		自身	自動		
効果 :あなたが効果強度のあるバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が[分類：植物、アンデッド、機械]以外の時に有効。その効果強度に＋１する。								
ファントムペイン	1	ー	効果参照		自身	自動	シーンSL回	
効果 :使用する際にバッドステータスからー つ選択せよ。あなたがバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時に使用する。その対象が[分類：植物、アンデッド、機械]以外の時に有効。そのバッドステータスを、選択したバッドステータスに変更する。効果強度が必要な場合、1とする。								
リアリスティックイメージ	★		パッシブ		自身			
効果 :あなたが取得しているイリュージョニストのスキルの効果に書かれている[分類：植物、アンデッド、機械以外]という制限をなくし、あらゆる分類のエネミーに適用可能となる。								
イネビタブルイメージ	1		効果参照		自身	自動	シーンSL回	
効果 :あなたが行う攻撃の対象が[分類：植物、アンデッド、機械]以外の時に有効。バッドステータスを与える攻撃と同時に使用する。その攻撃ではダメージの有無にかかわらず、バッドステータスを与える。								
アースノウリッジ	★		パッシブ		自身			
効果 :あなたは「使用条件：アーシアン」スキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない。								
エリアサーチ	★		パッシブ		自身			
効果： ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。								
ベアアップ	★		パッシブ		自身			
効果： スキルに対するリアクションとして行う精神判定に＋１ｄ								
クリミナルハンドⅠ	★		メジャー	視界	単体※	自動成功	シナリオ一回	
効果 :フェイトを１点消費。対象を知り合いであったことにし、ー つ頼みごとができる。対象がどのように頼みごとを実行するかは、GMが決定する。この効果はシナリオ終了まで持続する。PCの頼みごとによってはこのスキルの効果を解除してよい。								
フォースブースト	★		イニシア		自身	自動成功	効果参照	
効果 :PCの取得しているクラスロールにより違った強化効果が発揮される。このスキルはあらゆる効果で失敗させることができない。ー度使用した場合、再度使用するためには日付が変わる必要がある。効果はすべてラウンド持続。《クリミナルハンド》対象の耐性に関わらず、BSを付与できる。また、そのBSの強度を倍にする。								
クリアバスケット	★	7	メジャー			魔術		
効果： 携帯品の重量制限に＋知力基本値する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
バイタリティ	★		パッシブ		自身			
効果： 最大HPに＋CLする。インテンションとは同時に取得できない。								
クリミナルハンドⅡ	★		メジャー	効果参照	効果参照	自動成功	シナリオ一回	
効果 :フェイトを１点消費。情報ー つを偽装、あるいは隠ぺいすることができる。どこまでの情報を偽装することができるかは、GMと相談して決定すること。偽装した情報を暴こうとする場合、難易度[CL+10]の情報収集に成功する必要がある。								
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果： 筋力基本値に＋３								
マジカルハーブ	2		アイテム					
効果： ５個のMPポーションか２個のハイMPポーションを取得する。								
クリミナルハンドⅢ	★		効果参照		自身	自動成功	シナリオ一回	
効果 :フェイトを使用して判定のダイスを増やす際に使用する。その判定を、消費したフェイト１点ごとにダイスを２個増やす。例えばフェイトを２点消費した場合、判定に＋４ｄする。ラウンド進行中は使用できない								

キャラクター名
スズラン

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
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動成功	シーン1回	
効果：[種別：ポーション]のアイテムを１個使用する。								
アナライズエリア	★	6	効果参照		自身	魔術		
効果：奇襲ダイスロールの直前に1度だけ使用できる。ランダムエンカウント時の奇襲ダイスロールの達成値に+1する。この効果は累積する。								
バトルデストロイヤー	★		パッシブ					
効果：オブジェクトへ行う攻撃のダメージは、そのオブジェクトの物理防御力と魔法防御力をー１０としてダメージを算出する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								