キャラクター名
モザンビーク

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:**	アルケミスト	**性別**	ぞんぜぬ
称号クラス				**年齢**	しらん
種族	ノッカー			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	傭兵			**目標**	戦い好き

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	30	6	6	27	11	27
ボーナス	2	10	2	2	9	3	9
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正							
能力値	3	13	2	2	11	3	11

HP	139
MP	147
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	マスケット	40m	-1	7	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	大地のローブ					5			
補助	ミスリルガントレット					6			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			13	0	2	0	3	13	8
スキル									
その他									
総計(右)			13	7	2	12	3	13	7
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11	2		13	+ 2 d
トラップ解除	13	2		15	+ 3 d
危険感知	11	2		13	+ 2 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	
ハンドグレネード	
妖精のLANTERN	
ポーションホルダー	
異次元バッグ	
ハイHPポーション*5	
ハイMPポーション*4	
冒険者セット	
絶対たる太陽の火種	

現在重量：	10		
最大重量：	22	所持金： 31190	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：ノッカー	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ/ﾒｲｷﾝｸﾞ	-	-	-	-	
効果：	トラップ解除/探知、危険感知判定に+2。							
インタラプト	1	-	効果	視界	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	タイミング：パッシブ/アイテム以外のスキルの効果を打ち消す。コストは消費させる。							
ストライクスロー	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	投射によるダメージ+[SL*4]、射程+10m。							
ハンドグレネード	3	-	ｱｲﾃﾑ	-	自身	-	-	
効果：	ハンドグレネードを[SL*3]個取得。							
アームズマスタリー：錬金術	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	種別：錬金術による命中判定に+1D							
グレネード：スタン	3	4	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動	ﾊﾝﾄﾞｸﾞﾚﾈｰﾄﾞ	
効果：	ダメージ+[SL*3]。ダメージが通ればスタンを与える。							
グレネード：マイクロ	1	5	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動	ﾊﾝﾄﾞｸﾞﾚﾈｰﾄﾞ	
効果：	対象を単体※に変更、ダメージ+【器用】。							
グレナディア	1	-	ｱｲﾃﾑ	-	効果	-	-	
効果：	ハンドグレネードの攻撃力+[CL]。							
グレネードマテリアル	1	2	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動	-	
効果：	グレネード：〇〇を同時に使用する。							
ガンスミス	1	-	ｱｲﾃﾑ	-	自身	-	-	
効果：	マスケットを取得する。							
リサイクル	1	8	効果	-	自身	自動	-	
効果：	シーン終了時、使用した矢弾や投射した武器を再使用可能にする。							
シャドウショット	5	5	効果	-	自身	自動	隠密	
効果：	射撃攻撃時、ダメージが通れば[SL*3]のHPロス。							
ハイドアウェイ	1	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動	-	
効果：	隠密状態になる。エンゲージ中使用できない。							
ワイドアタック	1	4	ﾒｼﾞｬｰ	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果：	武器攻撃。対象2体以上でダメージ+[SL*2]。							
スピードショット	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	弓、錬金銃、魔導銃	
効果：	装備武器の行動修正マイナスを0にする。							

記憶喪失の冒険者。
もともととある鉱山で行き倒れているのを発見されて保護されていた。
鉱脈を探したり崩落の危険を察知したりできたり、やたら爆弾の扱いがうまかったので、
発破役兼鉱夫の護衛として働いていた。
鉱山での仕事が終わってからはルーツを探しつつ冒険者をしている。
人と話すのは苦手寄りなのであんまりルーツについて調査できていない。
人脈を作るというよりは色々突っ込んでたらなんかそのうち出くわさないかなーという感覚。

ーーーアイテム説明ーーー
「絶対たる太陽の火種」
種別：銃部品　レベル：１５　重量：０　価格：購入不可
効果
《グレネードランチャー》を適用した投射攻撃に有効。
命中判定、ダメージロールに対するダイス減少や-修正を無視し、スキルの効果によって効果を発揮しない効果を受けない。
その攻撃によるダメージを、＜火＞属性魔法ダメージに変更してもよい。そうした場合、そのダメージは軽減されない。
※このアイテムはオリジナルアイテムである。切り株以外のGMのシナリオに参加する場合は、原則として使用できない。
説明
大いなる太陽の原核の力の一端。太陽たる巨人の炎には、いかなる邪悪も意味を成さない。

キャラクター名
モザンビーク

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
バタフライダンス	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：回避判定+1D。								
シャドウアイ	1	10	判定直前	-	自身	自動	隠密、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：射撃の命中判定直前、ダメージ+[CL*3]。								
マークスマン	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：ダメージ+[SL*5]。								
スピリットブレイク	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	隠密	
効果：ダメージ+[SL]D。								
アデンダム	1	8	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：イニシアチブプロセスでメインプロセスを行う。行動済でも行え、行動済にならない。								
アキュレイト	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：【器用】判定+1D。								
ダブルショット	1	9	ﾒｼﾞｬｰ	-	自身	自動	-	
効果：射撃攻撃を2回行う。タイミング：メジャーのスキルやパワーは使用できず、対象は単体※になる。2回目の攻撃はダメージ+3D。対象は同じでなければならず、1回目が命中しなければ2回目は行えない。								
バーサタイル	1	-	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：既に使用したスカウトの回数制限付きスキル1つの使用回数を1増やす。使用条件：シナリオn回のもののみ対象。								
フォーチュンヒット	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：ダメージ+【幸運】。								
グレネードランチャー	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	錬金銃装備	
効果：投射のみ可能な種別：錬金術の武器を装備せず使用できる。射程を錬金銃のものに変更し、ダメージ+[SL]D。								
デッドショット	3	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：ダメージ+[SL*4]。								
リトライアクト	1	10	効果	至近	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：判定直後、振り直させる。拒否可能。								
テイルズシンボル	1	-	ｱｲﾃﾑ	-	自身	-	-	
効果：《妖精のランタン》取得。								
グッドラック	1	8	効果	視界	効果	自動	ｼｰﾝ1回	
効果：対象のドロップロール+1D。								
イクイップリミット	1							
効果：装備重量制限+5								
ファインドトラップ	1							
効果：								
リムーブトラップ	1							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								