キャラクター名
海から逃げた海賊　ノーシ

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	10
サポートクラス	バイキング	**Lv.1:**	バイキング	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	３８
種族	ネヴァーフ			**境遇**	海賊だったが捕まった
出自（効果）	騎士			**目標**	釈放後、子守をしている

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	15	24	21	8	15	9	6
ボーナス	5	8	7	2	5	3	2
クラス修正	0	3	1	0	1	0	3
他修正	1						
能力値	6	11	8	2	6	3	5

HP	94
MP	79
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	S1シックルチェイン	至近	-3	10					
左手	ナインテイル	至近	-3	7	0	0	0	0	0
頭部	ロストデビルズキャップ			5	1	1			
胴部	S2ローブ					2			
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							4	
能力値			11	0	8	0	3	14	11
スキル			3	5				2	
その他			2		2				
総計(右)			13	20	12	5	3	20	11
総計(左)			13	17					
総計(両)									m
ダイス数			2 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	6			6	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	
S1シックルチェイン	ポーションホルダー
L精霊：火のクリスタル	L
	L
S2ローブ	L
L筋力のクリスタル	L
L飛行のクリスタル	L
	ベルトポーチ
冒険者セット	異次元バック
GM救命	
	小道具入れ

現在重量：	6		
最大重量：	42	所持金：	0
		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**
テクニックマスター	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：器用基本値+3								
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								
ストライクスロー	5		パッシブ		自身			
効果：投射による射撃攻撃のダメージに＋「SL×４」し、射程に＋１０ｍする								
フェイント	1	4	マイナー		自身	自動成功		
効果：自身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								
ランナップ	1	3	セットアップ		自身	自動成功		
効果 :戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、自身のいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない								
AM：鞭	1		パッシブ		自身		鞭使用	
効果：鞭を使用した命中判定に＋１ｄする								
カッティングエッジ	1	3	ムーブ		自身	自動成功	鞭・短剣使用	
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに＋「SL×３」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	1		効果参照	視界	自身	自動成功	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する。効果を発揮しなくともスキルは使用したことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する								
アンビデクスタリティ	1		パッシブ		自身		鞭・短剣装備	
効果 :「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備しているふたつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて満えた「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はすべて有効。使用可能だが、宣言を必要とするものは、同時に使用できない								
	1							
効果：								
アックスマスター	1		パッシブ		自身		斧使用	
効果：武器を使用した命中判定の達成値に＋３する								
アックスアデプト	1		パッシブ		自身		斧使用	
効果：武器攻撃のダメージに＋５する								
ラーニングポーション	1		パッシブ		自身			
効果：効果をダイスで求める「種別：ポーション」のアイテムに有効。そのアイテムの効果に＋１ｄする								
	1							
効果：								
フィンジアスソング	5	2	DR直後	20m	単体	自動成功	防御中１回	
効果 :対象にダメージ軽減を行う。対象が受けるダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに－「SL×３」する。このスキルは自身を対象に選択できない								

５人目　：神の子
CL1　バタフライダンス・ストライクスローSL2/フィンジアスソングSL2
GL5達成　リビルド権利用

一人称は、アタイ。
騎士として生まれ、騎士になることを期待されていたが、
堅苦しい家に嫌気がさし、海に出た
そして海賊となり、略奪の限りを尽くしたが、ヘネッドの両親に退治された
そして、服役を終えた後　ヘネッド、フェルー、キャロットの面倒を見るように言われた
船を失い、敗北した今、逆らう気はなく、真面目に子守をしている
愛した船は、後にも先にもあの一隻だと思っており、海に未練はない
けど、性格は基本的に楽観的で、今を楽しんでいる

:HP-
:MP-
:ﾌｪｲﾄ-1
〇リアクション
(3+{士気高揚})d+12>=　回避判定《バタフライダンス》
「ロストデビルズマント」アイテム/装備車が回避判定に成功した時に使用。装備車が攻撃したキャラクターに「スリップ」を与える
〇ダメージロール直後
《フィンジアスソング》SL5/DR直後/自動成功/対象：単体/射程：２０ｍ/防御中１回/対象にダメージ軽減を行う。対象が受けるダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに－「１５」する。このスキルは自身を対象に選択できない。コスト：２

キャラクター名
海から逃げた海賊　ノーシ

プレイヤー名

所持品			
L転送石：ライン			
ハイMPポーション			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アックスブーメラン	1	5	メジャーアクション	効果参照	単体	命中判定	斧使用	
効果：対象に射撃攻撃を行う。この時、使用する武器は投射可能として扱う。その攻撃の命中判定に＋１ｄし、使用した武器は自身の手に戻り、装備品となる								
アウトセル	1		パッシブ		自身			
効果：アイテムを売却する際、通常の売却価格（アイテムならば価格の半分、ドロップ品であれば記載されている金額）の１０％増し（端数切捨て）で売ることが出来る。ただし、アイテムは価格以上の以上の金額で売ることはできない								
アックスボマー	3	2	《アックスブーメラン》		自身	自動成功	斧装備	
効果：《アックスブーメラン》と同時に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに＋「（SL)ｄ」する								
	1							
効果：								
アデンダム	1	8	イニシアチブプロセス		自身	自動成功	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うことができる。行動済みでもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済みにならない								
バーサタイル	1		クリンナッププロセス		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：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。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：								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：携帯品の重量制限が「【筋力基本値×２】」になる								
フェイス：ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果：【行動値】に＋２する								
マジカルハーブ	2		アイテム		自身			
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								
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：【筋力基本値】＋３								
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】＋１								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								