キャラクター名
白烏（ハクウ）

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	16
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	カンナギ	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	？？？
種族	エルダナーン			**境遇**	義理の親
出自（効果）	間者：ビジランテ			**目標**	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	9	17	27	27	10	7
ボーナス	6	3	5	9	9	3	2
クラス修正	0	1	0	2	1	2	0
他修正			1		1		
能力値	6	4	6	11	11	5	2

HP	99
MP	141
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	S3ナイフ	至近	0	3	0	0	0	1	0
左手	おしゃれの盾S(ノックバック)		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	猟王の兜S(頭封じ)				-2	5	1		0
胴部	猟王の革鎧S(毒)				-1	10	1		0
補助	アンセスターネックレス				-1	1	1		0
装身具	猟王の縄								
能力値			4	0	6	0	5	17	11
スキル								2	
その他								2	15
総計(右)			4	3	2	19	8	21	26 m
総計(左)			4	0					
総計(両)									
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	11			11	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 2 d
エネミー識別	11			11	+ 2 d
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d
魔術判定	11			11	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
森林冒険者セット	
ベルトポーチ	●小道具入れ
異次元バッグ	└祖霊の灰
ドロップポーチ	└アリアドネの糸
	└チョーク
●ポーションホルダー	└筆記用具
└ハイHPポーション	└リムブースト：リフレクス
└ハイMPポーション*4	
	キャップライト
●ランチボックス	生命の呪符
└団子*5	勇気のホイッスル*2

現在重量： 12		
最大重量： 31	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
イモータリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：《トリビアリスト》を取得する								
エンチャントウェポン：火	★	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：対象が行う武器攻撃のダメージを、選択した魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで持続する。								
コンセントレイション	★		パッシブ		自身			
効果：魔術判定+1D								
リゼントメント	★		効果参照			自動成功		
効果：魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CL*10]する。								
	1							
効果：								
コールゴッド：タケフツ	5	7	マイナー		自身	自動成功		
効果：《セイクリッドダンス》の効果中に使用可能。使用する際にバッドステータスからひとつ選択せよ。攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを与える。効果強度が必要な場合、SLとなる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
セイクリッドダンス	1	6	メジャー		自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：あらゆる判定に+1Dする。この効果はあなたがクリンナッププロセスごとに【MP】を5点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する。クリティカル：コスト0								
チャネリング	★	6	セットアップ		自身	自動成功		
効果：《セイクリッドダンス》と同時に使用する。この効果により、《セイクリッドダンス》がセットアッププロセスで使用可能となる。								
レイズチャーム	★		戦闘不能		自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：「生命の呪符」を携帯している時に使用可能。戦闘不能になった直後に使用する。あなたの戦闘不能を回復し、【HP】を[1D]点にする。なお、あなたは行動済となり、あなたが携帯している「生命の呪符」はすべて破壊される。								
	1							
効果：								
ソウルフード	★		メジャー	至近	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を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。								
フードアロマ	1	5	メジャー	20m	場面(選択)	魔術	1/シナリオ	
効果：対象があなたのいるエンゲージへ移動可能なときに有効。対象をあなたのいるエンゲージへ移動させる。この時、エンゲージから離脱させることもでき、封鎖の影響も受けない。								
フードトラップ	★	7	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：対象が「範囲、範囲(～～体)、範囲(選択)」のスキルを使用した時に使用可能。そのスキルを「対象：単体※」に変更する。対象は改めて、使用したスキルの対象を選択すること。								
	1							
効果：								
サモン・フェンリル	★	8	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術		
効果：対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは2D(〈無〉属性の魔法ダメージ)となる。また、その攻撃で対象に1点でもダメージを与えた場合、[威圧]を与える。								

真名：白烏膳(バイウーシャン)

名馬⇒黒い馬　黒(ヘイ)

合流してからはマシンリムによって臓器に魔術機器が増設され、身体能力が魔術師ながら高水準を維持

■ライフパス■
「出自：間者」
セーリア大帝国に代々仕える密使の家系の子、表向きは専属料理人である、名は烏膳。
「境遇：義理の親」
まだ幼き頃、ある暗殺チューシの男に拾われる。後の烏膳の師でもある、名は烏影。恩に報いる為に彼から教え伝えられたことを忠実に守ってきた。
「目的：命令」
烏影は烏膳に、見えずとも確かに存在しセーリアという陽を裏から護る者の名「白烏」を譲り渡し、諜報機関
鴉敵(あしょう)より下された密命を告げる。「世界樹を探索せよ」と…。

セーリア大帝国帝都「フワンジン」その内閣より訪れし使者、その同伴者として…男はミーミル王国へ足を踏み入れる。
名は白烏（ハクウ）。
火の時代より最古の歴史を持つ国であるセーリア大帝国は、このノータンディ大陸のミーミル王国とも長く関わってきていた。とくに厨師(チューシ)をはじめとした文化輸出には精力的で、古くからミーミル王国の食文化にも影響を与え 支えてきたのである。
使者の男、名は白烏影。「白烏」の親であり師であり、鴉敵にかつて所属していた男。今は培った影の世界で得た知見を活かせとの命で内閣に席を置いている。
烏影は諜報技術に長があり、旅にも慣れた身なので外交の任として定期的にミーミル王国を訪れていた。
ある日、烏影は見知らぬ若いエルダナーンの男「白烏」を連れてきた。

キャラクター名
白烏（ハクウ）

プレイヤー名

所持品			
【アームズクリスタル】			
S3ナイフ（装備中）			
┗敏捷のクリスタル			
┗感知のクリスタル			
┗迅速のクリスタル			
おしゃれの盾S（装備中）			
┗対抗：ノックバックのクリスタル			
猟王の兜S（装備中）			
┗対抗：頭封じのクリスタル			
猟王の鎧S（装備中）			
┗対抗：毒のクリスタル			
【その他】			
死霊男爵の宝石（おしゃれの盾）			
猟王シリーズリンク1効果			
名馬			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アニマルパクト	★		マイナー		自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：「対象:自身」以外のあなたの使用するサモナーのスキルを「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
ポイズンイメージ(魔術)	★	6	効果参照		自身	自動成功		
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		効果参照		自身	自動成功	1/シーン	
効果：使用する際にバッドステータスからひとつ選択せよ。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、機械、アンデッド」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を変更する。効果強度が必要な場合、1とする。								
	1							
効果：								
ラーニング：マリグナントソウル	★	5	効果参照			自動成功		
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。その効果強度に+1する。								
ブレイクアトリビュート	1	5	判定の直前		自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：魔法攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージは、対象の耐性にかかわらず、耐性：◎とみなしてダメージを算出する。攻撃属性は変わっていないことに注意。								
	1							
効果：								
ディレイコマンド	1	5	効果参照			自動成功		
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。その攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、さらに[ノックバック(SL)]を与える。								
ウィルスコマンド	1	6	ムーブ			自動成功		
効果： 魔法攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、さらに[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。								
	1							
効果：								
オーソリティ：アーケンラーヴ	1		判定の直前	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果： 対象が攻撃の命中判定を行なう直前に使用する。その判定に+2Dする。								
ブレイブソウル	★		イニシアチブ		自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：未行動、行動済にかかわらず、メインプロセスを1回行なう。このメインプロセスで行動済にならず、メインプロセス終了時にあなたの【HP】は0となる。								
ゴッドシャード	2		判定の直後		自身	自動成功	1/シナリオ、アーシアン	
効果：メジャーアクションで行う判定の直後に使用する。フェイトを1点消費。その判定の結果をクリティカルに変更する。クリティカルによるダイスロールの増加が発生した場合、6の目の数に関わらず、そのダイスロールに+1Dする。								
	1							
効果：								
ファイトソング	★		セットアップ	20m	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を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：								
エングレイブド	2		パッシブ		自身			
効果：プリプレイに[SL×3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
バッドフォーチュン	★		効果参照	20m	単体	自動成功		
効果：対象が判定でクリティカルした直後に使用する。EPを2点消費。その判定のクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常どおり、ダイスの目を合計して算出する。								
	1							
効果：								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	1/シーン	
効果：未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう(メインプロセス終了後に行動済となる)。対象はこのスキルの効果を拒否できる。								
	1							
効果：								

キャラクター名
白鳥（ハクウ）

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
シックネス(魔術)	1	6	DR前	20m	単体	自動成功	1/ラウンド	
効果：攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[衰弱(SL)]を与える。[衰弱]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
	1							
効果：								
リクルート	★		パッシブ		自身			
効果：「分類：魔術」のスキルのコストを-2(最低1)する。								
スタイル：ミカド	1	5	効果参照		自身	自動成功		
効果：「射程：至近」以外の「分類：魔術」と同時に使用する。その「分類：魔術」の「射程」に+[SL*5]mする。								
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キャラクタ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。								
ビジランテ	★		パッシブ					
効果：隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の【感知】判定に+1Dする。								
エンチャントウェポン：無	★	3	メジャー	至近	単体	魔術		
効果：対象が行う武器攻撃を〈無〉魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで持続する。								
エンチャンターⅠ	★	F1	効果参照		自身	自動		
効果：使用する際に属性からひとつ選択せよ。《エンチャントウェポン：~~》と同時に使用する。フェイトを1点消費する。その《エンチャントウェポン：~~》の「効果」の「選択した属性の魔法ダメージに変更する」を「《エンチャンターⅠ》で選択した属性の魔法ダメージに変更する」に変更する。								
エリアサーチ	★							
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。								
エンチャンターⅡ	★	F1	戦闘前		自身	自動		
効果：《エンチャントウェポン：~~》と同時に使用する。フェイトを1点消費する。この効果によりそのスキルを戦闘前に使用する。								
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。								
フォースブースト	★		イニシアチブ		自身	自動	1/日	
効果：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。R進行中以外で日付が変わるタイミングで使用回数が1になる。R進行中に日付が変わった場合はR進行が終了した際に使用回数が1になる。効果はすべてラウンド持続。								
エンチャンターⅢ	★	F1	効果参照		自身	自動	1/シーン	
効果：魔法攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費。その攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、クリンナッププロセスごとに攻撃の対象に10点のHPロスを与える。この効果は攻撃の対象の【HP】が全快するか、シーン終了まで持続する。								
アースノウリッジ	★		パッシブ					
効果：								
セカンドライフ	★		効果参照		自身	自動	1/シナリオ	
効果：あなたの【HP】が0になり、戦闘不能になるスキル(《ブロウアップ》など)を使用した直後に使用する。フェイトを1点消費。あなたの戦闘不能を回復し、【HP】を1点にする。なお、あなたは行動済となる。								
フェイス：ダグデモア	★		パッシブ		自身			
効果：【行動値】に+2する。								
マシンリム	★		パッシブ		自身			
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
トレーニング：感知	★		パッシブ					
効果：【感知基本値】に+3する。								
トレーニング：敏捷	★		パッシブ					
効果：【敏捷基本値】に+3する。								
クリアバスケット	★	7	メジャー		自身	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。クリティカル：コスト0								
効果：								
効果：								