

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____
 ジュリー _____

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	ニンジャ	Lv.1:	ルイネーター	性別	♀
称号クラス				年齢	25
種族	ヒューリン			境遇	略奪
出自(効果)	前科者			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	12	35	9	24	9	30
ボーナス	6	4	11	3	8	3	10
クラス修正	0	3	1	1	1	0	2
他修正							1
能力値	6	7	12	4	9	3	13

HP	170
MP	144
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ウーツボウ	30m	-2	25	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S1シャドウイーグル					18			
胴部	S1ブラックアパリション					19			
補助	必殺の手袋				1	3			2
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			7	0	12	0	3	21	11
スキル				70					
その他			1			2	2	9	
総計(右)			6	95					
総計(左)					13	42	5	30	13
総計(両)									m
ダイス数			6 d	9 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9			9	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
S1ウーツボウ	弱体: スリップのクリスタル
精霊: 闇のクリスタル	S3ジュリケン×2
弱体: 威圧のクリスタル	武烈のクリスタル
弱体: 放心のクリスタル	武勇のクリスタル
S1ロストデビルズキャップ	精霊: 地のクリスタル
対抗: 威圧のクリスタル	S3ジュリケン×2
S1ブラックアパリション	武烈のクリスタル
対抗: スリップのクリスタル	武勇のクリスタル
S3バーストルビー	精霊: 風のクリスタル
弱体: 威圧のクリスタル	
弱体: 逆上のクリスタル	ウィンドレイブ

現在重量:	53	所持金:	566076	預金・借金:	
最大重量:	53				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシブ・メイン	-	自身	-	-	
効果: 取得する際に能力基本値を3つ選択。キャラクター作成時に、選択した3つの能力基本値すべてに+1する。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1回	シナリオ1回
効果: 「タイミング: パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言時に使用する。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。								
アルコンシード	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1回	シナリオ2回
効果: あなたが行なう攻撃のダメージロールの直前に使用する。そのダメージに+(CL+1)Dする。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 回避判定に+1Dする。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果: 対象に武器攻撃を行う。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+[SL×2]する。								
エングレイブド	5	-	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。アフタープレイ時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クワ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	自身	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通り、ダイスの目を合計して算出する。								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功	-	
効果: 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
ナイトロード	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果: 「[時間]」(明度のルールを採用している場合は明度1〜3)の効果を受けている場所にいる時に使用可能。EPを1点消費。[時間]の効果を受けず、あらゆるダイスロールに+1Dする。この効果は[時間]の効果を受ける場所から離れるか、シーン終了まで持続する。								
ブレイカーブランド: 射撃攻撃	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 取得する際に白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+3Dする。ただし、《エングレイブド》で取得するEPが14点となる。								
アームズマスタリー: 弓	★	-	パッシブ	-	自身	-	弓	
効果: 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
リサイクル	★	8	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果: シーン終了時に使用する。そのシーンで使用した「種別: 矢弾」のアイテムは携帯品に、投射に使用した武器は装備品、あるいは携帯品に戻り、再び使用可能となる。								
フェイドアウェイ	★	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果: 離脱を行う。また、離脱を行っても、マイナーアクションを行うことができる。								
ディスアピア	★	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: 隠密状態になる。ただし、敵キャラクターとエンゲージしている場合、このスキルは使用できない(他のスキル、アイテムなどの効果で、敵キャラクターとエンゲージしていても隠密状態になることができる場合を除く)。								
スピードショット	★	-	パッシブ	-	自身	-	弓・鎧金銃・魔導銃	
効果: 装備している武器の「行動修正」が0未満の場合、「行動修正: 0」に変更する。								

上記年齢は1003年の物
 一人称: 私
 ・誓約
 「逃亡者」
 【恩恵】パッシブ。【筋力基本値】に+4する。さらに、あなたの携帯可能重量に+5する。
 【束縛】あなたがゴブリン(ホゴブリンを除く)と戦闘する場合、その戦闘から離脱しなければならぬ。もし戦闘から離脱しない場合、あなたは[狂戦士化(1)]を受ける。この[狂戦士化]はスキル、アイテム、ギルドサポート、パワーで回復出来ない。
 「天魔の野望」
 【恩恵】パッシブ。あなたはスキル《アルコンシード》を、SL1で取得している。
 【束縛】1シナリオで2回目の《アルコンシード》を使用した場合、そのシナリオの終了時にあなたはNPCとなる。詳細はGMが決定すること。
 「ゴブリンは殺す。視界に入れれば殺す。逃げようとするれば殺す。向かってくれれば殺す。一匹たりとも見逃すもの・・・」
 ジュリーはごく平凡な中流家庭の家の普通の少女だった。両親がいて、兄と妹がいて、家族仲が良い一家・・・それが、周囲の評価だった。いつまでも平穏な日々が続くと思っていた15歳の誕生日。その日から彼女の運命は大きく変わった。街に主にゴブリン種で構成された妖魔の団が攻め込み、阿鼻叫喚の地獄が広がったのだ。ジュリーの一家も逃げ出すが、不思議なことに妖魔がいらない道を選ぶことができ、無事に街の外に出ることができた。のちにゴブリン四天王の一体が面白半分はジュリーに聞かせるのだが、ジュリーの親は襲撃の数日前にゴブリンと遭遇し、命乞いをしていたのだ。命を助ける見返りとして、街中の警備の状況や防備等を調べて妖魔に流していた。街の外に出てすぐにジュリーとその一家は妖魔に捕らえられることになる。約束が違うと叫んでいた親はその場で斬首され、激昂し殴り掛かった兄は一撃で昏

キャラクター名
 ジュリー

プレイヤー名

所持品	
森林冒険セット	エレメンタルアロー：水×5
キャップライト	エレメンタルアロー：火×5
ベルトポーチ	エレメンタルアロー：風×5
異次元バッグ	ウーツの矢×10
小道具入れ	ドロップポーチ
└漆黒の星	幸運のストラップ
└蝶の巻物	転送石：ライン
└幸運の鍵	転移の呪符×3
└リムブースト・メタル	
└リムブースト・リフレクス	
ランチボックス	
└団子	
ポーションホルダー	
└万能薬	
└万能薬	
└万能薬	
└蘇生薬	
└蘇生薬	
クーラーボックス	
└MPポーション	
└MPポーション	
└MPポーション	
└MPポーション	
ウェポンケース	
└S3バーストルビー	
シースベルト	
└S3シュリケン	
└S3シュリケン	
└S3シュリケン	
└S3シュリケン	
矢筒	
└エレメンタルアロー：光	
エレメンタルアロー：地×5	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ストロングボウ	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している「種別：弓」の武器からひとつ選択せよ。選択した武器の「重量」を+3し、「攻撃力」を+5する。								
コンシールアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+[(SL)D]する。								
スニークアップ	★	6	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：移動の直前に使用する。この移動ではあなたは封鎖されず、敵キャラクターとエンゲージしても、その場所で移動を終了しなくてもよい。								
マーダースキル	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールへのダイス増加に加えて、さらにダメージに+[(SL+1)D]する。								
レイザーシャープ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃のダメージに+1Dする。								
マイスター：危険感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際にトラップ探知、トラップ解除、危険感知、エネミー識別、アイテム鑑定、魔術判定、呪歌判定、錬金術判定からひとつ選択せよ。選択した判定に+1Dする。								
ダブルショット	★	9	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：射撃攻撃を2回行なう。この射撃攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体」となる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない。								
マークスマン	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：射撃攻撃のダメージに+[SL×5]する。								
アキュレイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【器用】判定に+1Dする。								
ストレイトショット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1Dする。								
エイミングショット	★	10	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1Dする。ラウンド持続。								
フォーチュンヒット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃のダメージに+【幸運】する。								
アデンダム	★	8	イニシアチブ	-	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なうことができる。行動済でもメインプロセスを行なうことができ、このメインプロセスを行なったことで行動済にならない。								
バーサタイル	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：すでに使用した使用回数に制限のあるスカウトの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。								
インターフィアレンス	★	10	判定の直後	武器	単体	命中	シーン1回	
効果：対象が行なう攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定を行なう。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
エソテリカ：シーフ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際にクラスからひとつ選択せよ。選択したクラスのスキルのコストを-2(最低1)する。								
サイレントキル	4	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：武器攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
デッドショット	4	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：射撃攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
アサシネイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージに+【敏捷】する。								
ハードラック	2	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：射撃攻撃の命中判定を行なった(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変える。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる。								
ビジランテ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
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。								
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。								

