

キャラクター名  
リップ・シュナイデン

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	9
サポートクラス	ドルイド	Lv.1:	ウォーリア	性別	女
称号クラス				年齢	17
種族	ヴァーナ			境遇	裏切り
出自(効果)	闘士			目標	戦い好き

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	7	20	6	24	9	9
ボーナス	4	2	6	2	8	3	3
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	4	4	7	3	10	3	3

HP	87
MP	70
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	風霊の剣	至近	-1	9	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	蝶の帽子				3	1			
胴部	パッドッドアーマー					7			-1
補助	バックラー				1	2			-1
装身具									
能力値			4	0	7	0	3	17	9
スキル	ハンターアーツ					10	5	1	5
その他									
総計(右)			3	9					
総計(左)			4	0	11	20	8	17	12
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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	
ベルトポーチ	
ナルト2024エディションx0	

現在重量: 5  
最大重量: 21

所持金: 7555  
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
オーバーパス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
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]								
バタフライダンス	★		パッシブ					
効果: 回避判定に+1 dする。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身	自動	盾非装備	
効果: 回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+[SL+2]する。								
アームズマスタリー:長剣	★		パッシブ				長剣使用	
効果: 武器を使用した命中判定に+1 dする。								
パリィ	★	4	マイナー		自身	自動		
効果:回避判定に+1 dする。ただし、あなたが行うメジャーアクションで行う判定に-1 dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
ファミリア	2		アイテム					
効果:使い魔をSL個取得する。このアイテムはあなたのみ携帯、使用できる。同じ能力値にボーナスを受ける使い魔を複数取得することは可能だが、そのボーナスは同時に適用できない。								
ファミリアプラス	★		アイテム					
効果:あなたが取得している使い魔の効果の[選択した能力値を使用した判定の達成値に+2する]を[選択した能力値を使用した判定の達成値に+3する]に変更する								
ハンターアーツ	5		パッシブ					
効果:[装備部位:片]の武器を一つ装備し、他に武器も盾も装備してない時に有効。攻撃のダメージと物理防御力に+[SLx2]、魔法防御に+SLする。								
ドルイドマスター	5		パッシブ					
効果: 感知判定の達成値に+[SL+1]する。								
アキュートアーツ	★		パッシブ					
効果: 攻撃の命中判定に使用する能力値を感知に変更する。								
イビルハント	1	6	メジャー	武器	単体	命中		
効果:対象に武器攻撃を行う。その攻撃のダメージに+SL dする。また、対象が[分類:妖魔、魔獣、魔族]の場合、この攻撃のダメージは貫通ダメージとなる。								
ホーリーストーム	★		ムーブ				シナリオ1回	
効果:攻撃の対象が[分類:妖魔、魔獣、魔族]の時に有効。ハンターアーツの効果を受けているときに使用可能。あなたが行う攻撃を[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。								
フォースウェポン	1	10	マイナー		自身	自動	シナリオSL回	
効果:攻撃の対象が[分類:妖魔、魔獣、魔族]の時に有効。武器攻撃のダメージを光属性の魔法ダメージに変更する。その攻撃の対象の魔法防御を0とみなしてHPダメージを算出する。この効果はシーン終了まで持続する。								
マスターアーツ	★		パッシブ					
効果:ハンターアーツの効果を受けている時に有効。あなたが取得しているドルイドのスキルの効果に書かれている[分類:妖魔、魔獣、魔族]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								

ワイドアタック バタフライダンス ドッジムーブ アームズマスタリー長剣 パリィ

「命乞いしてもいいよ。笑ってあげるから」

友達がいた。友達だと思っていた。けれど違った。裏切られた。いいや、裏切られたという表現すら間違いかもしれない。妖魔。人類の敵。倒すべき悪魔。そういうものだった。だから殺す。そう決めて親に頼んで修行をつけてもらった。殺したときの感覚が、忘れられない。大丈夫、妖魔にだってグライアイとか、悪じゃない妖魔もいることは分かっている。悪いことをしないなら、我慢できる。だって、良い人を殺したって楽しくないもの。

裏切られたとき、目をやられた。ないわけではないが、視力は大幅に落ちた。ゆえに自分の目以外のすべてで、世界を感知し、使い魔の眼も借りて、私は戦うのだ。

……

まあ眼をやられた、というのは、油断させるための設定で。実際は全然見えるんだけどね。薄目で見てる。

「別に目が怖いって小さい子から泣かれたことを気にしてなんかいないですよ。いないですから。いないんです」

妖魔、魔族に対しては猟奇的だが、それ以外に関しては案外常識的。仕事ではそうでもないが、プライベートのことで嘘をつくときは敬語になるのでわかりやすい(無自覚)

