

キャラクター名

テル

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	ダンサー	Lv.1:	レンジャー	性別	男
称号クラス			年齢	16	(現1005年)
種族	ヒューリン		境遇	秘密	
出自 (効果)	神官		目標	探索	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	10	21	9	8	16	9	17	
ボーナス	3	7	3	2	5	3	5	
クラス修正	0	2	1	0	1	1	3	
他修正								
能力値	3	9	4	2	6	4	8	

HP	89
MP	89
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1グレートボウ(スキル適応)	30m	-2	20	0	0	0	0	0
左手									
頭部	闘士のバンダナ		1			3			-1
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	深紅の腕輪		1		-1	4	-1		
装身具	鷹の目			3					
能力値			9	0	4	0	4	10	8
スキル	【フェイス:アーケナラ=グ】 【スペシャルズ:弓】 【コンバットマスタリー】		4	1					
その他	『漆黒の星』		1					1	
総計(右)			14	24	3	16	3	12	7m
総計(左)									
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	所持品	
トラップ探知	6			6	+ 2 d	冒険者セット	
トラップ解除	9			9	+ 2 d		小道具入れ
危険感知	6			6	+ 2 d	ベルトポーチ	→漆黒の星
エネミー識別	2			2	+ 2 d	異次元バッグ	→流水の砥石
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d		→烈風の砥石
魔術判定					+ d	キャップライト	→大地の砥石
呪歌判定	4			4	+ d		
錬金術判定					+ d	ポーションホルダー	転移石（ライン）

現在重量：	12				
最大重量：	32	所持金：	108212	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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：作成時にフェイト+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		自身			
効果：回避判定に+ 1 dする。								
スペシャルイズ：弓	1		パッシブ		自身			
効果：弓を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。								
インタラプト	★		効果参照		単体	自動成功	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。そのスキルの効果は発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。								
	1							
効果：								
アームズマスタリー：弓	★		パッシブ		自身			
効果：弓を使用した命中判定に+ 1 dする。								
スピードショット	★		パッシブ		自身		弓・黄金銃・魔導銃装備	
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。								
シュートアウト	1	5	リアクション	視界	単体	命中判定	1回	銃・魔導銃・リボルバー
効果：対象が行なった射撃攻撃、魔法攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行なう。この対決に勝利した場合、対象が行なったあなたへの攻撃は失敗となる。								
デュアルアロー	1		効果参照		自身	自動成功	1回	シールド
効果：「種別：矢弾」のアイテムの使用を宣言する時に使用する。携帯している「種別：矢弾」の同じアイテムを2個使用する。そのアイテムの効果が2倍になる。								
ストロングボウ	★		アイテム		自身			
効果：プリブレイに装備、あるいは携帯している「種別：弓」の武器からひとつを選択せよ。選択した武器の「重量」を+3し、「攻撃力」を+5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、再び使用可能になる。								
クイックエイド	★		マイナー		自身	自動成功	1回	シナリオ
効果：HP回復を行なう。【HP】を「CL*10」点回復し、バッドステータスをすべて回復する。								
クローズドショット	★	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果： エンゲージしているキャラクターを対象として、射撃攻撃を行なうことができる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								

ダイワで一躍時の人となった、役者の女形の少年。

また、武芸として弓が得意としている。

今は変声期にあるため、役者の仕事を休み、代わりに武芸を磨くべく、旅に出た。

こうして大陸中を旅している内に、ラインにたどり着いた。

そんな彼だが、誰にも言えない秘密はあるが、改まっていう理由もない上に誰も聞く理由もないため、あまり生活には支障はない。

彼自身は東方でいう「アマテル」を信仰している。

普段から女装をしているのは、役作りのためと、なんだかんだ日常の一部となっているためである。

【ゴーレム森のメタルビースト】

【ゴーレム森のメタルビースト亜種：フロストセイバー】

【ガガ、ジャンペンゾグスゾ!!】

【鍛錬は毎日欠かさず】

【蜘蛛の卵を片付けてください】

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ステップ：ファイア	3	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果：	ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+「SL*3」する。この効果はシーン終了まで持続する。							
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
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う(メインプロセス終了時に行動済みとなる。)対象はこのスキルの効果を拒否できる(この場合、使用回数には数えない)。							
クイックステップ	★	5	セットアップ		自身	自動成功		
効果：	「ステップ：～～」のダンサーのスキルをぶたつ使用できる。							
ステップ：ブライト	3	5	セットアップ		自身	自動成功		
効果：	行動値増加を行なう。【行動値】に+「SL*3」する。この効果はシーン終了まで持続する。							
ハードビート	2		パッシブ		自身			
効果：	【HP】が【最大HP】と同じ値の時に有効。攻撃のダメージに+「(SL) d」する。							
ダンシングヒーロー	★		判定の直前		自身	自動成功	シーン1回	
効果：	判定の直前に使用する。その判定に+1 dする。							
スーパーヒーロー	★		判定の直後		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	「ダンシングヒーロー」を使用した判定の直後に使用する。その判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。							
	1							
効果：								
浄化の一閃	2	5	マイナー		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	ダメージ増加を行う。攻撃ダメージに+2 dしダメージを「光」属性の魔法ダメージに変更する。							
	1							
効果：								
コンバットマスタリー	★		パッシブ		自身			
効果：	装備している武器を使用した命中判定の達成値に+2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+1 dする。							
	1							
効果：								
アキュレイト	★		パッシブ		自身			
効果：	【器用】判定に+1 dする。							
インターフィアレンス	★	10	判定の直後	武器	単体	命中判定	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。							
	1							
効果：								
ミュートスノウレッジ	★		パッシブ		自身			
効果：	神話や伝説に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1 dする。							
フェイス：アーケンラヴ	★		パッシブ		自身			
効果：	あらゆる命中判定の達成値に+1する。							
イクイップリミット	★		パッシブ		自身			
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5する。							
サーチリスク	★		パッシブ		自身			
効果：	危険感知の判定に+1 dする。							
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：	トラップ解除の判定に+1 dする。							
フェンサー I	★		効果参照		自身	自動成功	シーフ	
効果：	武器攻撃と同時に使用する。フェイト1点消費。その攻撃ダメージに+[(その攻撃の対象の数)D]する。							

テル

プレイヤー名

[illegible][illegible]