

キャラクター名 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	ハッカー	Lv.1:	ニンジャ	性別	女
称号クラス				年齢	1
種族	レムレス			境遇	紛失
出自 (効果)	情報屋			目標	運命：渴望

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	22	9	19	18	6
ボーナス	2	2	7	3	6	6	2
クラス修正	0	1	1	1	2	0	1
他修正			1		1	1	
能力値	2	3	9	4	9	7	3

HP	77
MP	82
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	キドニードガー[S3]	至近	0	14	0	0	0	0	0
左手	古代の盾[S1]					3		-1	
頭部	古代の冠[S1]								
胴部	古代の衣[S1]					5	5		
補助	古代の指輪								-1
装身具	古代の紋章								
能力値			3	0	9	0	7	18	7
スキル						2	2		
その他									
総計(右)			3	14					
総計(左)			3	0	9	10	14	17	6
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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 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	
キドニードガー[S3]	古代の衣[S1]
┌ 武勇のクリスタル	└ 精神のクリスタル
┌ 武烈のクリスタル	
└ 精霊(光)のクリスタル	ベルトポーチ
	異次元バッグ
古代の盾[S1]	スポーツバッグ
└ 敏捷のクリスタル	
	ランチボックス
古代の冠[S1]	┌ ベネット印のおいしい水
└ 感知のクリスタル	└ ベネット印のおいしい水
	└ ベネット印のおいしい水

現在重量： 8

最大重量： 24

所持金： 228867

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
リインカネーション	★	-	効果参照/メイキング	-	自身	自動	-	
効果：取得する際に「タイミング：メイキング」が含まれている、レムレス以外の種族スキルを一つ選択せよ。キャラクター作成時に、選択した種族スキルを取得する。ただし[幸運基本値]に-3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+[SLx2]する								
ソウルインストール：敏捷	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果：取得する際に能力値から一つ選択せよ。選択した能力値を使用した判定の達成値に+1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								
インタラプト	★	-	効果	-	視界	単体	1/シナリオ、シーフ	
効果：対象が「タイミング：パッシブ」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となる。効果を発揮しなくて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								
ミラーアタック[魔術：光]	★	-	判定直後	-	自身	自動	-	
効果：攻撃の命中判定の直後に使用する。フェイトを3点消費。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の出目を6に変更する								
デスブロウ	3	5	DR直前	-	自身	自動	1/シーン	
効果：攻撃の命中判定でクリティカルしたときのDR直前に使用可能。その攻撃のダメージに+[SLx10]する								
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追加に加えて、さらにダメージに+[(SL+1)D]する								
コンシールアタック	1	-	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								
アームズマスタリー：短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器	
効果：選択武器を使用した命中判定に+1Dする								
カラミティトリガー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「クリティカル：ダイスロール増加」のスキルでクリティカルが発生した場合、追加するダイスの数にさらに+[(SL+1)D]する								
ゴッドシャード	3	-	判定直後	-	自身	自動	1/シナリオ、7-7A	
効果：メジャーで行う判定の直後に使用する。フェイト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の目の数にかかわらずそのダイスロールに+1Dする								
エクシーズフェイト	3	-	判定直前	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果：SL点以下の任意のフェイトを消費。その判定に+[消費したフェイトx2]Dする								
フェイタルチューン	1	-	判定直後	-	単体	自動	1/シナリオ	
効果：フェイトを1点消費する。判定で振ったダイスのうち1個を選択し、そのダイスの目に+SL(最大6)する。その結果6の目が2個以上ならクリティカルとなる								
ソウルヒット	★	-	効果	-	自身	自動	1/シーン	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を貫通ダメージに変更する								

もともとは妖魔に使役され、暗殺者をしてたディスガイズゴレム。ある日ぶとした拍子に魂が宿り、というか取り憑かれて自我が芽生え使役していた妖魔の下から逃げる。ついに行き掛けの駄賃とばかりにこれまでの稼ぎを持ってだけ持ち出した。結果妖魔に追われることとなり、もともと暗殺者であるため頼れる先もなく。潜伏先として篝火の門を叩いた。

— というカバーストーリーの下最果ての篝火の監視を目的として潜入した、「宵闇の狂刃」情報部所属の諜報員である。

篝火においては主として篝火を一種の隔離区域として活用しつつ過激派の暴走を抑え、もし抑えられなかった場合は内部からの破壊工作を行い壊滅させる役目を負う。過激派に対しては懐柔、思考誘導、ガス抜き等の情報工作はするものの基本的には積極的介入は行わない方針。それとは全く関係ないけど、いつの間に行方不明になった過激派も何人かいるらしい。ふしぎ。

現状の篝火に関しては全体として許容範囲内であると見ており、経過観察に留めている。

誓約：偉業
 恩恵：パッシブ。あなたは運命クラスにクラスチェンジできる。オーディールを果したものとして扱うが、CLやメインクラスによる制限は発生する。
 束縛：あなたは神喚者として、神の代行者として世界に仇なす者を倒す運命を与えられた。それゆえにあなたは世界平和への責務を負う。束縛に反した場合、あなたは運命クラスのパワーを使用できなくなり、「タイミング：パッシブ」のパワーも効果を適用できない

達成依頼

【死を振りまく黒竜】

