キャラクター名: Красная клубника

プレイヤー名:

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	3
サポートクラス	ガーデナー	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女性？
称号クラス				**年齢**	56
種族	レムレス			**境遇**	平凡
出自（効果）	闇の一族			**目標**	好奇心

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	7	13	7	9	11	15	6
ボーナス	2	4	2	3	3	5	2
クラス修正	0	2	1	1	1	0	1
他修正							
能力値	2	6	3	4	4	5	3

HP	40
MP	50
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	マスケット	40m	-1	7	0	0	0	-5	0
左手									
頭部									
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	ソリッドブーツ					3			
装身具	黄金の杯								
能力値			6	0	3	0	5	7	7
スキル	マシンアーマー					2	1		
その他	スペシャライズ：錬金銃		2	2					
総計(右)			7	9	3	9	6	2	6 m
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
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 3 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 3 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	6			6	+ 2 d

所持品	
ポーションホルダー	
HMPポーション(2個)	
HHPポーション(3個)	

現在重量： 0		
最大重量： 15	所持金： 700	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**
アストラルボディ	★	-	P	-	自身	-		
効果：	装備、及び携帯できるアイテムの制限を【筋力基本値】から【精神基本値】に変更する。							
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	SL1	
効果：	シナリオ１回「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを宣言した時、その効果を終了する							
スペシャライズ：錬金銃	2	-	P	-	自身	-	SL5	
効果：	選択した武器の命中判定に＋SL、ダメージに＋SLする。							
	◇							
効果：								
エンサイクロペディア	1	-	ｾｯﾄ	-	自身	自動成功	SL1	
効果：	エネミー識別を行う。この効果によりエネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。							
コンコーダンス	1	-	P	-	自身	-	SL1	
効果：	「対象：場面（選択）」「射程：視界」の全ての対象にエネミー識別を行える。							
	◇							
効果：								
コンバージョン：ブラスター	1	-	アイテム	-	効果参照	-	SL5	
効果：《ガンスミス》で手に入れた種別：錬金銃の武器の名前をブラスターに変更する。カードリッジ：〜〜をSL個手に入れる。射程は30mになる。								
ガンスミス	1	-	アイテム	-	自身	-	SL1	
効果：	「マスケット」を１個取得する。あなたのみ装備、使用できる。							
	◇							
効果：								
ガーデン：溶岩	1	6	セット	20m	範囲	錬金術	SL1	
効果：	対象の与えるダメージに＋２D。対象が動くか転送されるまで続く。							
ルートディビジョン	1	-	P	-	-	-	SL1	
効果：	ガーデン：〜〜の効果の対象を「範囲/選択」にする							
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果：	奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクション判定が行える							
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果：	エネミー識別判定に＋1D							
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL1	
効果：	錬金術の防具によりB+2,D+1							

■導入
中世の吸血鬼共をたたきのめしたあの世界も楽しんだ。
自らの王国を建て、ダンジョンを制覇する世界も楽しんだ。
闇夜に紛れ、妖魔達をぶち倒したあの世界も楽しんだ。
大都市を傍目に暗躍し、亜侠たちと戦った世界も楽しんだ。
しかし、私も平凡だった。
死ぬこともなく、英雄になることもなく。
どこか心の中ではより強い刺激を求め続けていた。
この世界は楽しいだろうか。
次に来てみたはエリンの世界。
さて、私の眼前に広がるは、どんな世界だろうか。

■出自/自己紹介
本名「Красная клубника Прошлое прототипа」
発音は「Krasnaya klubnika proshloye prototipa」

自ら「カーシャ」と名乗るのでそう呼んでください。
自身は「主人公達」の後ろ盾としてたくさんの裏世界をいじりまわしていた。
しかし、流石にそれだけではSatisfaction出来なかった。
「私、主人公になる」
その想いを糧に、今回はこのエリンの地へ降り立つ。

キャラクター名
Красная клубника

プレイヤー名

所持品			