キャラクター名		性別：
		年齢：
プレイヤー名		使用経験点

種族	人間	
外見	瞳の色	髪の色
	肌の色	身長・体重

レベル

クエスター	／ 3	レベル
クラス アウトロウ	／ 2	レベル
クラス スカウト	／ 1	レベル
クラス	／	レベル

加護	参照ページ
ヘルモード	PM40
ヘルモード	PM40
ヘイムダル	P 72

登場判定

【幸運】(F)
＋ 5

コネクション (F+2)
＋ 7

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	9	13	15	12	9	15
能力ボーナス 基本値÷3（端数切り捨て）	A ＋ 3	B ＋ 4	C ＋ 5	D ＋ 4	E ＋ 3	F ＋ 5

シャード

色彩	形状	場所

ライフパス

出自

境遇

邂逅

特徴	効果

クエスト

- アスガルドの探求
-
-

コネクション	関係

アイテム

- MPポーション
- 兎の足
- ポーション×3
- ナイフ

所持金 145 ゴルト

戦闘値表	（端数切り捨て）戦闘値ベース	クラス／レベル アウトロウ／2	スカウト／1	／	未装備（小計）	武器右 ハンドガン	武器左 ハンドガン	防具 アーマースーツ	アクセサリー	その他1	その他2	現在値（合計）
命中値	(B+C)÷2 4	2	1		7	1	1					9
回避値	(B+F)÷2 4	2	1		7			0				7
魔導値	(D+C)÷2 4	1	0		5							5
抗魔値	(D+F)÷2 4	0	0		4			0				4
行動値	B+D 8	3	2		13			−1				12
耐久力	【体力基本値】 9	4	2		15							15
精神力	【意志基本値】 9	4	2		15							15
攻撃力		1	1		2	〈殴〉+3	〈殴〉+3					攻撃右 〈殴〉+ 8 / 攻撃左 +
防御修正 斬								2				斬 2
防御修正 刺								2				刺 2
防御修正 殴								2				殴 2
防御修正 雷								雷1				雷 1
射程						10m	10m					

戦闘移動

【行動値】＋5
17 m

全力移動

【戦闘移動】×2
34 m

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	判定値	難易度	対象	射程	代償	備考	参照ページ
奇襲攻撃	1	ー	メジャーアクション	【命中値】+2	対決	単体	武器	6MP	物理攻撃。ダメージ+2D6。1シーン1回	P 72
ダブルウェポン	1	ー	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	ふたつの武器の攻撃力を合計する	P 72
資金調達	1	自	メジャーアクション	自動成功	なし	自身	なし	なし	2D6×40ゴルト得る。1シナリオ1回	P M40
情報屋	1	自	メジャーアクション	【理知】	本文	自身	なし	なし	情報を得る	P M40
盗品：ハンドガン	1	ア	常時	自動成功	なし	自身	なし	なし	ハンドガンを二挺所持している。	P M41
ダーティファイト	2	ー	マイナーアクション	自動成功	なし	自身	なし	3MP	メインプロセスの間、ダメージ+1D6	P M41
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P
										P

※自己使用に限り複製を許可します。©2005 Inoue Jun'ichi / FarEast Amusement Research Co., ltd. ©2005 ENTERBRAIN,INC.