

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	3
サポートクラス	レンジャー	Lv.1:	レンジャー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヴァーナ			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	10	12	12	6	15	11	8	HP46
ボーナス	3	4	4	2	5	3	2	MP43
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0	フェイト5
他修正								
能力値	4	6	5	2	7	3	2	

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ヘビークロスボウ	30m	-1	7	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	マント					1			
装身具	シーフズツール								
	能力値		6	0	5	0	3	12	9
スキル									
その他									
	総計(右)		5	7					
	総計(左)				5	8	3	12	8
	総計(両)								m
	ダイス数		3 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	7			7	+ 2 d	ハイMPポーション
トラップ解除	6			6	+ 2 d	MPポーション
危険感知	7			7	+ 2 d	
エネミー識別	2			2	+ 2 d	
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d	
魔術判定					+ d	
呪歌判定					+ d	
錬金術判定					+ d	
現在重量：	2					
最大重量：	10	所持金：	1500	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
ハイジャンプ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる							
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。命中判定の達成値に+SL							
ピアシングストライク	3	5	ダメージロール直前	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[(SL)D]する。							
ブラインドサイド	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	:あなた、およびあなたの所属しているギルドメンバーがエネミー識別の判定に成功したエネミーに対して、あなたが行う攻撃のダメージロールに+[(SL)D]する。							
ブルズアイ	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージ増加を行う。そのメインプロセスで行う射撃攻撃のダメージに+【感知】する。							
AM：弓	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「種別：弓」の武器を使用した命中判定に+ 1 Dする。							
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1シナリオ1回	
効果：	対象が「タイミング：パッシブ、メイキング」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。対象が使用したスキルの効果を打ち消す。対象はスキルのコストを通常通り消費すること。							
スピードショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	ダメージ軽減率10%	
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。							
ファインドトラップ	1							
効果：								
出自取得	1							
効果：								
トレーニング：感知	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								