キャラクター名
イリア

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**		**レベル**	18
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	フォーキャスター	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17歳３０ヶ月
種族	ヴァーナ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	山賊			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	29	32	6	32	9	9
ボーナス	3	9	10	2	10	3	3
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正							
能力値	4	12	10	2	12	3	5

HP	144
MP	159
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	乾坤一擲	40m	-3	16	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ブラッディベレー		2	3		3			
胴部	アーチャーベスト		2			8	1	3	-1
補助	バトルバックラー		2		1	7			-1
装身具	ブリッツグローブ		2					3	
能力値			12	0	10	0	3	22	9
スキル	オーバーパス/スピードショット/大地の重い/スペシャライズ:弓/ウェポンフォーカス:弓/マークスマン		5	35				9	5
その他	漆黒の星/名馬/風読みの羽根		2					1	15
総計(右)			24	54	11	18	4	35	27
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			5 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	12	1		13	+ 3 d
トラップ解除	12	1		13	+ 4 d
危険感知	12	1		13	+ 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

所持品	
異次元バッグ	毒消し×２
ベルトポーチ	冒険者セット
小道具入れ	セブンダブ
＞漆黒の星	ポーションホルダー
＞風読みの羽根	＞ハイHPポーション
＞ドレスブック	＞ハイMPポーション
＞	名馬
＞	＞蘇生薬
矢筒	＞ウーツ鋼の矢×５
＞ウーツ鋼の矢×５	＞ハイMPポーション
リンメルの矢×８	クイックケース

現在重量：	17		
最大重量：	23	所持金： 310	預金・借金： 210

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
スペシャライズ：弓	5	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果： 弓による命中とダメージ+SL								
ウェポンフォーカス：弓	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 弓によるダメージ+５								
スティール	1	3	ダメージ判定直後	-	自身	自動	5	
効果： 攻撃したエネミーへドロップ判定を行う。シナリオSL回。								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 戦闘移動、エンゲージ離脱を行う。封鎖の場合は不可。								
インタラプト	★							
効果： インタラプト								
アームズマスタリー：弓	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 弓の命中＋１Ｄ								
スピードショット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「弓、練金銃」の行動修正が０未満の時「±０」に								
アローシャワー	4	4	メジャー	武器	効果参照	命中	3（4）	
効果： １つのエンゲージのSL×２体までの任意の対象へ攻撃								
アローレイン	★	-	アローシャワー	アローシャワー	自身	自動		
効果： アローシャワーを射程内選択へ/シナリオ１回								
リサイクル	★	8	シーン終了	-	自身	-		
効果： シーン終了時に矢弾回収。								
ダイレクトヒット	2	5	ダメージロールの直前	-	自身	自動	3	
効果： この攻撃に対して対象はカバーを行えない。シナリオSL回。								
ホークアイ	5	3	ムーブ	-	自身	自動	5	
効果： シーン中、ダメージに+[SL×3]。移動したら解除。								
ブリッツセンス	★	5	効果参照	至近	単体	自動		
効果： 対象の判定+１D。シーン１回。								
パーペチュアルチェック	4	10	セットアップ	視界	場面（選）	自動	5	
効果： 対象の【行動値】を自身と同じにする。対象はこの効果を拒否する事ができる。シナリオSL回。								

山賊の頭の娘として生まれたイリアは物心付いた頃から一団の中で過ごして来た。
しかし父親である頭が事故で亡くなった際、自分は血の繋がった娘では無い事を知る。
それを知ったイリアは長年連れ添った一団を抜け、一人放浪の旅へと出た。
遠い昔に盗まれた自分のルーツを探すために。

盗まれた過去を探し続けて～俺は彷徨う見知らぬ街を～

キャラクター名
イリア

プレイヤー名

所持品			
＞雷鳴の弓			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
大地の誓い	★							
効果：【恩恵】行動+５。【制約】空を飛ばない。　【天罰】飛行状態の間、あらゆる判定に-１D。								
アデンダム	★	8	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動		
効果：イニシアチブにメインプロセスを行う。行動済みにならない。シナリオ１回。								
マークスマン	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：ダメージ+（SL×５）								
ダブルショット	★	9	メジャー	武器	単体	命中		
効果：２回攻撃。２回目の攻撃に+3ｄ６。								
ホロウショット	2	12	マイナー	-	自身	自動		
効果：								
アキュレイト	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：【器用】判定+1D								
インターフィアレンス	★	10	判定の直後	武器	単体	命中		
効果：命中対決で勝つと対象の攻撃が失敗になる。シーン１回。								
ストレイトショット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：射撃の命中判定+1D6								
ハードラック	2	10	効果参照	-	自身	自動	3	
効果：射撃攻撃の命中判定後に使用。ダイス１つの目を６にする。シナリオSL回。								
バーサイタル	★	-	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動		
効果：シナリオ回数制限のあるスキルの使用回数を１増やす。シナリオ１回。								
	1							
効果：								
アレンジ（アローシャワー）	★	-	-	-	自身	-		
効果：選択したSL３or５のスキルのSL+１								
エリアサーチ	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：警戒行動が可能になる。聞き耳判定に失敗しても対象にばれない。								
リムーブトラップ	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：トラップ解除+１D								
ファインドトラップ	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：トラップ探知+１D								
トレーニング：精神	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：精神基本値+３								
トレーニング：器用	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：器用基本値+３								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：敏捷基本値+３								
トレーニング：筋力	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：筋力基本値+３								
インテンション	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：MP+CL								
トレーニング：感知	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：感知基本値+３								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	-	-	
効果：ポーション飲める。シーン１回。								

キャラクター名
イリア

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
イクイップリミット	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 装備量+５								
フェザー	★	6	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 落下ダメージを０にする。騎乗からのスリップにも効く。シーン１回。								
効果：								
効果：								
効果：