

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	フィルボル			境遇	大成功
出自(効果)	放浪者			目標	運命

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

HP	44
MP	43
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	ロングボウ	30m	-2	7	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ハット					1			
胸部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	5	0	3	10	8
スキル			1D		1D			3	
その他								3	
総計(右)			4	7					
総計(左)					5	5	3	13	8
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5	1D		5	+ 3 d
トラップ解除	6	1D	1	7	+ 3 d
危険感知	5			5	+ 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	
冒険者セット	
ハイMPポーション	
MPポーション	
MPポーション	

現在重量: 8
 最大重量: 8
 所持金: 0
 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
ニンプル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	ナリオ1回	
効果: 対象が「タイミング:パッシヴ、アイテム」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。								
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1Dする。								
アームズマスターリー:弓	1	-	パッシヴ	-	自身	-	弓使用	
効果: 武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし、複数の《アームズマスターリー:~》を同時に適用することはできない。								
ブラインドサイト	2	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: あなた、およびあなたの所属しているギルドの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有効。攻撃のダメージに+2D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。射撃攻撃のダメージに+【感知】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
スピードショット	1	-	パッシヴ	-	自身	-	目録使用	
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。								
ランナップ	1	3	セットアッププロセス	-	自身	自動成功		
効果: 戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない。								
ホークアイ	2	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: ダメージ増加を行う。射撃攻撃のダメージに+6する。この効果は移動を行うか、シーン終了まで持続する。								
インサイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、嘘をついている理由や隠している内容までは、この判定では分からない。								
ファインドトラップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
リムーブトラップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果: トラップ解除の判定に+1Dする。								
効果:								
効果:								
効果:								

シーフは怪しそうなところに異がないか調べる役目。そのために探索中は一番前を歩かされることが多い。人ばし r ry
 戦闘時は、セットアッププロセスで《ランナップ》を使い固定砲台できる位置に移動、ムーブアクションは《ホークアイ》でダメージ底上げ、マイナーアクションで《ブルズアイ》はダメージ底上げ、メジャーアクションは武器攻撃で攻撃するとよい。ただし、全部使うとMP消費がマッハなので注意。MPに余裕がなければ《ブルズアイ》のみだったり、スキルを使わず武器攻撃する。また、《ホークアイ》は移動すると効果が切れるのでそこも注意。
 《ブラインドサイト》によって味方がエネミー識別できた対象に対してダメージが上がる。
 メジャーアクションの《ワイドアタック》は、同じエンゲージにいる敵集団にまとめて攻撃できる。さらにダメージも上乗せできる。単体に攻撃したいときは使わなくてよい。
 《インタラプト》はスキルの使用回数を消費させた上で発動を無効にできるので強力。ただし1シナリオに1回しか使えないのでタイミングに注意。

境遇: 大成功
 目的: 運命
 種族: フィルボル