

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____
 コナー _____

メインクラス	デッドアイ	Lv.1:		レベル	32
サポートクラス	バード	Lv.1:	アルケミスト	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			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	32	47	8	42	9	15
ボーナス	3	10	15	2	14	3	5
クラス修正	0	0	3	0	3	1	1
他修正							
能力値	3	10	18	2	17	4	6

HP	241
MP	257
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	マスカット	40m	-1	15	0	0	0	7	0
左手									
頭部	ウイングヘルム					10	4		2
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	ウイングバックラー				2	8	1		3
装身具	鷹の目								
能力値				10	0	18	0	4	35
スキル									
その他									
総計(右)				9	15				
総計(左)						21	27	9	42
総計(両)									m
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	17			17	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	17			17	+ 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	

現在重量：	0
最大重量：	10

所持金：	-52700	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
プロビデンス	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果： 作成時にフェイト+1								
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]								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果： 敏捷基本値+3 (計算済み)								
トレーニング：感知	1		パッシブ					
効果： 感知基本値+3 (計算済み)								
トレジャーハンターI	1	フェイト1点	アイテム判定前					
効果： アイテムドロップ判定を1回増やす								
トレジャーハンターII	1	フェイト1点	戦闘前					
効果： 任意の能力値に+2								
トレジャーハンターIII	1	フェイト1点	効果参照					
効果： インタラプトにインタラプトされても無効化されない								
ライトニングショット	1	12	メジャー	6sq	直線	命中	1/シナリオ	
効果： スクエア攻撃								
フックダウン	1	3	クリンナップ				1/シーン	
効果： ポーションを1本飲む								
キャッチアウト	1	5	メインプロセス直後	視界	単体		SL/シナリオ	
効果： 対象が今使ったメジャーアクションのスキルに対して使用。そのスキルに対するリアクションに+2Dする。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用(難易度10)		
効果： 対象の戦闘不能を回復し、HPを1にする(対象は行動済みになる)								
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果： 装備可能重量+5								

初期スキル
 ワイドアタック, インタラプト, バタフライダンス, オプションパーツ1, 2

*****オプションパーツ*****

マスカット	6	-1	7	-5
品目	重量	命中	攻撃力	行動補正
ガンストック	1	1	2	
スピードローダー1	3			5
スピードローダー2	3		3	3
パウダーチャージ4	1		5	
フォアグリップ	1	1		2

オリジナルスキル
 <猛毒の弾丸> アイテム(矢弾)
 このアイテムを所持していない場合、シナリオ開始時に1つ取得する。このアイテムは他人に譲渡することはできない。
 錬金術を用いた射撃攻撃の命中対象を決めるタイミングで使用。その攻撃で毒を受けたキャラクターは毒の代わりに猛毒状態となる。効果強度はその毒と同じ数値を参照し、猛毒を受けたキャラクターはクリンナップ時に猛毒の強度*5*毒を受けてから経過したラウンド数分のHPロスを受ける。

<狩人の血>パッシブ
 あなたの使用する<<ゲイルスラッシュ>>の効果で「<<ワイドアタック>>による白兵攻撃を2回〜」から「<<ワイドアタック>>による武器攻撃を2回〜」に変更する。また、ゲイルスラッシュの使用条件をシーンSL回からラウンドSL回に変更する。