	□ _ プレイヤー名
7 +	
 	

メインクラス	デッドアイ	Lv.1:	レベル	21
サポートクラス	バートル	Lv.1: サロゲート	性別	女
称号クラス			年齢	若い方
種族	ヒューリン		境遇	天涯孤独
出自 (効果)			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	34	32	8	32	9	6
ボーナス	3	11	10	2	10	3	2
クラス修正	0	4	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	15	11	2	12	4	2

HP	165
MP	167
フェイト	4

	装備品			攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ムガモリの弓	40m+10	-2	15				-4	
左手	セット効果								
頭部	ムガモリの頭巾					5	2		
胴部	ムガモリの馬上服					7			
補助	ムガモリの手袋					3			
装身具	ムガモリの爪								
	能力値			0	11	0	4	23	8
スキル									
その他									
	総計(右)		13	15					
総計(左)			15	0	11	15	6	19	8
総計(両)			13	15					m
	ダイス数		4 d	2 d	3 d				

	能力值	スキル	その他	合計	ダ	イス	数
トラップ探知	12			12	+	3	d
トラップ解除	15			15	+	3	d
危険感知	12			12	+	3	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

14 所持金: 100000 預金・借金: 最大重量:

所持	市
ポーションホルダー	
バックパック	
ウェポンケース	
MPポーション*	
HPポーション*3	
ハイHPポーション*2	
キャップライト	
嵐竜	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーフブラッド	*	-	パッシヴ	-	_	-		
効果: タイ	ミング	がメイキン	ノグのヒューリ	ン以外の種	重族スキル	一つを修得	¦。ただし≊	
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	は取った	らダメージ	+[SLx2]	
フルスピード	2	4	移動時	_	自身	自動成功		
効果:				移動+5				
インベナム	3	6	武器攻撃	-	自身	自動成功		
効果:			武器工		で毒(SL)か			
ディバインコール	2	6	セットアップ	-	自身	自動成功	1/ラウンド,SL/シーン	
効果:					とつ装備(ソーソ)		
アームズマスタリー:召喚具	0	-	パッシブ			-		
効果:				3喚具武器				
ディーバ:ヒーロー	*	-	ダイスロール直前	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果:			タ゛イスロール+3					
トライショット	3	5	メジャー	武器	SL+1体	命中	弓	
効果:					でダイス増			
インタラプト	*	-	スキル宣言			自動成功	1/シナリオ	
効果:				レを無駄打 [*]				
ギフト	*	-	ダイスロール直前			自動成功	1/シナリオ	
効果:			1	タ゛イスロール・				
セイバースキル	*	2	判定直前				3/シナリオ	
効果:					中判定+1d			
ムービングショット	*	5	ムーブ				弓	
効果:		1			擊攻擊+2d			
ドッジムーブ	1	2	回避判定			自動成功	盾無し	
効果: 				回避達成値				
コンパニオン	*	-	アイテム		自身	_		
効果:		1			物 1 個取得			
コールドラゴン	*	4	フリー			自動成功		
効果:			コンハ゜ニオ	で取得し	た乗り物に	乗る		

ロール参考元/某金庫番兼相棒枠(byフェイタルバレット) 性格

元気のある基本敬語の子?

大いなる自然の中で独り、気ままに生きていた彼女はとあるギルドのリーダーを始めとした一団の中で生きる事で、仲間というものを知った。 敬愛するリーダーと信頼出来る仲間を知った彼女に、今更離れるなどと言う選択は無かった。 大きな作戦を終えた後も、彼女は持ち前の技術でリーダーや仲間を助け、時には自ら最前線に出ては敵を射ぬく仕事ぶりを発揮し続ける。

基本値 命中 4d+13

攻撃 2d+15

防御 15/6

行動 19

移動 8

嵐竜騎乗時(ムガモリノ弓装備時)

命中 5d+13

攻撃 3d+25

防御 21/12

行動 45(ムガモリノ弓非装備時40)

移動 58(ムガモリノ弓非装備時53)

☆ キャラクター名	──────────────────────── プレイヤー	-名	スキル名	SL	コスト	タイミング			メモ
1 1 1 1			ジャストディフェンス	2	-	回避判定直後	- 自身	自動成功 SL/シーン	
			効果:				回避+2		
	所持品		バタフライダンス	*	-	パッシブ	- 自身	_	
			効果:				回避+1 d		
			コンパニオンマスター	3	-	パッシブ	- 自身	- 騎竜騎乗	
			効果:				両面防御+2SL		
			ウィンドアタック	*	5	マイナー	自身	自動成功 騎乗	
			効果:				武器攻撃+敏捷		
			ランナバウト	*	5	マイナー	自動成功	自動成功 1/シーン	
			効果:			格闘と短剣以外	トの武器攻撃を範囲追	選択に変更。	
			ライトニングライド	5		パッシブ	自身	騎乗	
			効果:			行動	が値と移動力+2SL+		
			デッドリーポイズン	5		パッシブ	自身		
			効果:				毒レベル+SL		
			アキュレイト	*		パッシブ			
			効果:				器用判定+1d		
			アデンダム	*	8	イニシアチブ		自動成功 1/シナリオ	
			効果:				伏態関係なくメインを行		
			ロデオ	*		パッシブ			
			効果:				プしても騎乗続行可		
			ダブルショット	*	9	メジャー		自動成功	
			効果:		ì		撃。単体固定。2回		
			ブロブポイズン	5		パッシブ	自身		
			効果:				毒レベル+SL		
			ライドマニューバ	*		パッシブ		騎乗	
			効果:				回避+1d		
			シューターハンド	*		パッシブ			
			効果:				擎攻擊+5,射程+10m	n .	
			ポイズンストライク	3		パッシブ			
			効果:				ノックバック強度+5		
			インターフィアレンス	★	10			命中 1/シーン	
			効果:				決:勝利時対象の攻撃		
			バーサタイル	★				自動成功 1/シナリオ	
			効果:				別限系スキルの回数均		
			ラストラック	2	10			自動成功 3/シナリオ	
			効果:				イスをSL個以下の振り	直し 	
			ロデオ	*		パッシブ			
			効果:				しても騎乗が解除さ	れない	
			時の支配者	*		効果参照			
			効果:				ワー版インタラプト		
			束縛の矢	1		セットアップ	武器 範囲選択	命中	
			効果:				可武器時:行動值-10	SL	
			ストレイトショット	*		パッシブ	自身		
			効果:				射撃武器:命中+1d		

	──── プレイヤー名 ───	
<u></u>		キャッチアウト 2 5 Xイン終了 視界 単体 自動成功SL/シナリオ
		効果: 対象の使用したメジャースキルに対するリアウション+2d
	所持品	ネイティブファイター 1 - 判定 - 自身 自動成功 1/シナリオ
		効果: 感知判定の振り直し。[フォーリナー]が取得不可になる。
		アサシン1 1 フェイト1 バステ付与 - 自身 自動成功
		効果: 付与したバンテの効果強度+1
		サーチリスク 1 - パッシブ - 自身 -
		効果: 危険感知+1d
		イクイップリミット 1 - パッシブ - 自身 -
		数果:
		リサーチ 1 パッシブ 自身
		効果:
		トラッキング 1 パッシブ 自身
		効果: 痕跡追跡の感知判定+1d
		アサシン2 1 71/1 戦闘前 自動成功
		効果: 隠密or飛行する
		アサシン3 1 フェイト1 アサシン2 自身 自動成功
		効果: 2と同時使用:戦闘開始位置の選択
		ライトニングショット 1 12 メジャー 6sq 直線選択 命中 1/シナリオ
		効果: 射撃攻撃
		ビジランテ 1 パッシブ 自身
		効果: 対隠密感知判定+1d
		リムーブトラップ 1 パッシブ 自身
		効果:
		ファインドトラップ 1 パッシブ 自身
		<u>効果:</u>
		ファーストエイド 1 メジャー 至近 単体 器用
		効果:
		トランプ 1 判定直前 自身 自動成功 1/シナリオ
		効果:
		トレーニング:器用 1
		<u>効果:</u>
		トレーニング:感知 1
		効果:
		トレーニング:敏捷 1
		レストタイム 1
		Nンティング 1 1
		効果:
		フィッシング 1
		│ 効果: