

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	女
称号クラス				年齢	11くらい
種族	エミル			境遇	親友
出自(効果)	狩人			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	12	9	7	12	13	15
ボーナス	2	4	3	2	4	4	5
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	3	6	4	2	6	4	5

HP	42
MP	45
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	ヘビークロスボウ	30m	-1	7	0	0	0	-4	0
左手									
頭部	風音の帽子				2			2	
胸部	フィルボトラベルジャケット				2	4		2	
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	手入れ道具			1					
能力値			6	0	4	0	4	10	8
スキル									
その他									
総計(右)			5	8					
総計(左)					9	6	4	10	7
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	
バックパック	
ポーションホルダー	
ランチボックス	
ドロップポーチ	
HPポーション*3	
MPポーション*5 (ポーションホルダー収納)	
果実*2 (ランチボックス収納)	
毒消し	

現在重量: 9
 最大重量: 11
 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
ラッキースター	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	作成時に幸運基本値+3							
	◇							
効果:								
インバナム	1	6	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果:	武器攻撃と同時使用。与ダメ時[毒(SL)]。メインプロセス持続							
インパクトショット(インタラプト)	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	-	シナリオ1回
効果:	対象が「タイミング:パッシブ、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どおり消費する。							
チェンジャーゲット(パタフライダンス)	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	回避判定+1D。							
アームズマスタリー:弓	★	-	パッシブ	-	自身	-	弓使用	
効果:	選択武器使用命中判定+1d							
ホークアイ(ホークアイ)	3	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果:	射撃攻撃与ダメ+[SL×3]。移動かシーン持続							
ブラストアロー(アローシャワー)	2	4	メジャー	武器	範囲[SL×2]体	命中	-	
効果:	ひとつのエンゲージ内対象に射撃攻撃。Crt時ダイス増							
テンパストショット(アローレイン)	★	-	アローシャワー	-	自身	自動成功	-	シナリオ1回
効果:	アローシャワーと同時使用。対象:[SL×2]体、効果の「ひとつのエンゲージ内の対象」を「対象」に変更							
遠距離戦術(アキュレイトショット)	★	8	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果:	イーグルアイかホークアイと同時使用。効果の「移動を行うか」を無しにする							
トラッキング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	足跡や痕跡を元に追跡する感知判定+1d							
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	トラップ解除判定+1d							
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	警戒行動(メジャー。シーン1回。危険感知判定を行う)を行うことが可能になる。さらに聞き耳判定に失敗しても相手に気づかれなくなる。							
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	装備アイテム重量制限+5							
効果:								

テストプレイ用に生まれた弓使い。
 ちあらず初レンジャーとなった。