キャラクター名	プレイヤー名
アズサ	

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	12
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	？
種族				**境遇**	渡来
出自（効果）	記憶喪失			**目標**	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	12	21	9	22	18	6
ボーナス	2	4	7	3	7	6	2
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正							
能力値	3	7	7	3	9	6	4

HP	98
MP	106
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	ブリッツボウ	40m	-3	12				0	
左手									
頭部	ブリッツゴーグル					3	1		
胴部	フォレストジャケット					6			
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			7	0	7	0	6	16	8
スキル				1	1				
その他			2			1		1	
総計(右)			10	13	9	17	7	20	7m
総計(左)			13	1					
総計(両)									
ダイス数			5d	2d	3d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9			9	+ 3 d
トラップ解除	7			7	+ 4 d
危険感知	9			9	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	EXMPポーション*1
異次元バッグ	耐毒符
矢筒（○）	万能薬*2
小道具入れ（★）	
漆黒の星★	
風読みの羽★	
ポーションホルダー	
ミスリルの矢*5	
ハイMPポーション*6	
ハイHPポーション*3	
EXHPポーション*1	

現在重量：	9
最大重量：	27

所持金：8015　　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
アストラルボディ	★		パッシブ					
効果：アイテムの重量制限を精神基本値に。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動		
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際に使用。そのスキルは効果を発揮せず即座に終了する。								
ピアシングストライク	5	5	DR直前	-	自身	自動		
効果：武器攻撃のダメージを+[SL]D。								
コンシールアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：攻撃の命中判定+1D、ダメージ+SLD								
スニークアップ	1	6	効果参照	-	自身	自動		
効果：								
ホーミングヒット	1	-	判定直前	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：攻撃の命中判定直前に使用。リアクションは必ず失敗となり、リアクションスキル、アイテムも使用できない。								
アームズマスタリー：弓	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：命中判定+1D。								
ブラインドサイド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：同じギルドメンバーがエネミー識別に成功したエネミーへの攻撃のダメージに+[SL]D。								
ブービートラップ	2	6	ムーブ	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：そのメインプロセスに武器攻撃でHPダメージを与えた場合、使用の際に選択したバステを付与。								
シュートアウト	3	5	リアクション	視界	単体	命中判定	弓・錬金銃・魔導銃装備、シナリオ[SL]回	
効果：対象が行った射撃、魔法攻撃に対するリアクションを装備している武器を使用した命中判定で行う。勝利した場合、自身への攻撃は失敗となる。								
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身		-	
効果：移動を行っても隠密状態が解除されない。								
ディスアピア	1	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：隠密状態になる。エンゲージ中不可。								
フライングソウル	1	-	パッシブ		自身	-		
効果：【エラッタ】飛行状態となる。携帯品重量制限-3								
リサイクル	1	8	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：シーン終了時に使用した矢弾、投射武器が再び使用可能に。								
バタフラダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：回避+1D								

気が付いたら東方の国に来ていた来寇者。外見はヒューリンに似ている。
どうして自分がこんな場所にいるのかさっぱり記憶にないが、傍にあった弓を依り代に、霊体のまま実体化している。
突然のエリンにも意外と楽観的に適応しており、クオリティーオブライフの向上を求めて幽遊冒険者生活中。

ダメージ：2D+2D+5D+3D+5D+12+15+1＝17D+28　（隠密識別ピアシング中）　ダブルショット2射目は+3D

キャラクター名
アズサ

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
フェイドアウト	1	10	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 隠密状態になる。エンゲージ中可能。								
マークスマン	3	ー	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 射撃ダメージ+[SL*5]								
アキュレイト	1	ー	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 器用判定+1D								
ダブルショット	1	9	メジャー	-	自身	自動	-	
効果： 射撃攻撃を2回、同じ対象に行う。2回目ダメージ+3D。1回目の攻撃が命中しなかった場合2回目不可。								
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： イニシアチブにメインプロセスを行う。行動消費なし。								
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定+1D。								
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中判定	シーン1回	
効果 :対象の攻撃の命中判定直後に使用。その達成値を難易度として射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定を行う。成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： 武器一つの攻撃力に+1								
キャッチアウト	1	5	効果参照	視界	単体	自動	シナリオSL回	
効果 :対象がメジャーアクションで攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用。以降、シーン終了までそのスキルに対するリアクションに+2D。								
マジックアイ	1		メジャー	視界	効果参照	感知	シーン1回	
効果： 難易度13の感知判定に成功すると、視界内のマジックアイテムを見分けられる。								
アンチトラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ探知、トラップ解除、危険感知の達成値に+1。自身の作動させたトラップが要求する判定に+2。								
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果： 装備しているアイテムの重量制限+5								
ベアアップ	1		パッシブ					
効果： スキルへの精神リアクション+1								
サーチリスク	1		パッシブ					
効果： 危険感知判定+1								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ探知判定+1								
フライトマニューバー	1		パッシブ				飛行	
効果： 回避判定+1								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ解除+1								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								