	プレイヤー名 ────	
III		
カニカマ		

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	8	
サポートクラス	ハンター	Lv.1:	ハンター	性別	女性	
称号クラス	称号クラス					
種族 フェイ:レプラコーン					渡来	
出自 (効果) 草原の猛	目標	好奇心				

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	24	18	6	6	12	17	9
ボーナス	8	6	2	2	4	5	3
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	10	8	3	2	5	5	3

HP	99
MP	65
フェイト	6

	装備品	射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ハンティングボウ:S3	20m	0	24					
左手									
頭部	ラウールの兜:S1				-1	3			
胴部	ラウールの鎧				-2	9			
補助	ラウールの補助鎧:S1				-1	5			
装身具	ファイターズジュエル								
	能力値		8	0	3	0	5	8	15
スキル									
その他				5		1			
	総計(右)		8	29					
	総計(左)		8	5	-1	18	5	8	15
	総計(両)							m	
	グイス数	3 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	5			5	+	2	d
トラップ解除	8			8	+	2	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	寺品
森林冒険セット	├ 戦士の環
├ 野営道具	├ ビーストブラッド
トロープ	├ 大地の砥石
├ ランタン	└ 流水の砥石
├ 火打ち石	炎熱の砥石
⊢ ナタ	ランチボックス
└ 携帯スコップ	└ 果実 ×5
ベルトポーチ	ポーションホルダー
異次元バッグ	└ MPポーション ×5
小道具入れ	MPポーション ×5
├ 猟犬(命名:ニャタン)	おいしい水

13 現在重量:

1325 60 最大重量: 所持金:

| ├ 猟大(命名:_ヤタン) めいしい水 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	Χŧ
フェイ:レプラコーン	*	-	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:「レベル」がCL以下の「種別:道具	! 」のア	イテムをひとて	つ取得する(ただし、	「価格:購 <i>】</i>	【不可」のアイ	(テムは除く)。	ただし、売る	ることができず、シナリオ終了時に失われる。
バッシュ	5	4-1	メジャー	武器	単体	命中		
効果:			武器攻撃を行	う。ダメ [、]	ージロール	パこ+[SLd]		
ウェポンガード	*	4-1	DR直後	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果:ダメージ軽減を行なう。あた	よたが	物理ダメー	ジを受けるダメ	ージローノ				「メージに-[武器の攻撃力÷2]する。
カバーリング	*	2-1	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果: 対象にカバーを行な	う。彳	う動済でも	カバーを行なう	うことがで	き、未行動	かの時にカ	バーを行な	っても行動済にならない。
ボルテクスアタック	*	_	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: 武器攻撃	と同門	持に使用す	る。その攻撃を	「対象:	単体※」に	変更、ダ	メージに+[[CL×10]する。
ギガントウェポン	3	-	アイテム	-	効果参照	_		
効果: あなたの装備品と携		「種別:狩	強猟」の武器す	べての「重	量」と「	攻撃力」に	+[SL×2]	、「行動修正」に-SLする。
ハンターウェポン	5	-	アイテム	-	効果参照	_		
効果:装備品、あるいは携帯品の武器の中からSL個選択せよ。	ただし、選打	マする武器の「レベル」	」はCL以下でなければならない	ハ。選択した武器に「	「種別:狩猟」を追加	し、「重量」に+2、	「攻撃力」に+3、「行	動修正」に-1する。ただし、マジックアイテムの武器を選択できない。
アームズマスタリー:狩猟	*	-	パッシブ	-	自身	-	狩猟使用	
効果:			武器を使用	した命中	判定に+1[)する。 		
コンバットスタイル	*	10	セットアップ	-	自身	自動成功	狩猟装備	
	けていない時に	使用可能。あなたが取得 ・	しているハンターのスキルの「効! 	表」に書かれている「 ()				5。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。
ハンターズハンド	*	6	ムーブ	-			狩猟使用	
		している時		文撃のダメ		Dする。こ	の効果はメ	インプロセス終了まで持続する。
ワイルドパワー	*	-	パッシブ	-	自身	_		
効果:			【筋力基本値】	】と【精神	基本値】(こ+3する。		
スピードショット	*	-	パッシブ	-	自身	_		
		ている武器	の「行動修正」	」が0未満		「行動修正:	±0」に変	更する。
ブラインドサイド	1	-	パッシブ	-	自身	_		
	_	るギルドの= 		ドエネミー語		成功したエ	ネミーに有	効。攻撃のダメージに+[(SL)D]する。
ストロングボウ	*	-	アイテム	-	自身			
効果: プリプレイに装備、ある		帯している		つを選択t		した武器0)「重量」	を+3し、「攻撃力」を+5する。
アスレチック	*	_	パッシブ	-	自身	_		
効果:			登攀や跳躍を行	なう【筋	力】判定は	_+1Dする。	>	

分類:妖精 属性:地

カニカマ							
キャラクター名	───────────── プレイヤー名 ───						

がカリヌエット ウェポンケース し アウトレイジ ドロップポーチ ▼消費/売却 ハット ヘルム レザージャケット アイアンサイド ガントレット 手入れ道具 鷹の目 MPポーション ×8 ハイMPポーション 野菜 果実 ×3		iet.		
ウェポンケース	ポカリマエット	7115	700	
□ アウトレイジ ドロップポーチ ▼消費/売却 ハット ヘルム レザージャケット アイアンサイド ガントレット 手入れ道具 鷹の目 MPポーション ×8 ハイMPポーション 野菜				
ドロップポーチ ▼消費/売却 ハット ヘルム レザージャケット アイアンサイド ガントレット 手入れ道具 鷹の目 MPポーション ×8 ハイMPポーション 野菜	□ フェホンテース			
▼消費/売却				
ハット	トロックかり			
ハット	■ 沙弗/士和			
ヘルム レザージャケット アイアンサイド ガントレット 手入れ道具 鷹の目 MPポーション ×8 ハイMPポーション 野菜				
レザージャケット アイアンサイド ガントレット 手入れ道具 鷹の目 MPポーション ×8 ハイMPポーション 野菜				
アイアンサイド ガントレット 手入れ道具 鷹の目 MPポーション ×8 ハイMPポーション 野菜				
ガントレット 手入れ道具 鷹の目 MPポーション ×8 ハイMPポーション 野菜	フィフンサイド			
手入れ道具 鷹の目 MPポーション ×8 ハイMPポーション 野菜	アイアフリイト			
鷹の目 MPポーション ×8 ハイMPポーション 野菜				
MPポーション ×8 ハイMPポーション 野菜				
ハイMPポーション 野菜	<u> </u>			
野菜	MIPボーンヨン X8			
野菜 果実 ×3	ハイMPボーション			
果美 X 5	野菜			
	果実 × 5			
1 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				

] ۱	スキル名	SL	コスト	タイミング	射程			制限	メモ
	ハンティング	*	-	効果参照	ı	自身	自動成功	シナリオ1回	
] [効果:シーン終了時に使用する。HP回復を行なう。【HP) を[2D+(CL×2)]点回復する	。次のシーンまでに時間の)経過が少ない、近	くに動物がいないた	などの理由で、GMに	t使用を却下しても	よい。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。
П	エンゲージリミット	*	-	パッシブ	-	自身	-		
П	効果:		携	帯品の重量制	限が[【筋				
Ш	シュータースタンスI	*	-	戦闘前	ı	自身	自動成功		
П	効果: フェイ	トを1.	点消費。射	撃攻撃のダメ	ージに+1[)する。こ	の効果はシ	一ン終了る	まで持続する。
\prod	シュータースタンスⅡ	*	-	(シュータースタンス۱)	-	自身	自動成功		
Ш	効果:《シュータースタンス I 》と同時に	使用す	る。フェイト	を1点消費。《シュ	1ータースタ)	ソスI》の効:	果を「射撃攻撃	撃の命中判定	に+1D、ダメージに+1Dする」に変更する。
Ш	イミューンウェイト	*	-	パッシブ	ı	自身	_		
П	効果:	き備し	ている防具	の「移動修正」	」が0未満	の場合、	「移動修正:	±0」に変	更する。
	サクセション	*	-	アイテム	ı	効果参照	_		
П	効果:プリプレイに装備、あるいは携帯して	ている武	器か防具から	ひとつ選択せよ。追			が成撃力に+	1、防具ならは	『【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。
П	シュータースタンスⅢ	*	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
	効果:射撃攻撃の命中判定でクリティカ	コルをし	た時に使用	する。フェイトを	1点消費。対	象の【物理	防御力】と【	魔法防御力】	を0とみなしてHPダメージを算出する。
П	効果:								
П	効果:								
][
Ш	効果:								
$\ \ $									
П	効果:								
\prod									
	効果:								
П									
П	効果:								
$\ \ $	効果:								
П									
	効果:								
	効果:								
\prod	効果:								
] [
	効果:								
\prod	効果:								
	効果:								
	効果:								
] [効果:								