キャラクター名
リンク

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	18
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	
出自（効果）	騎士			**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	30	30	8	30	11	12
ボーナス	4	10	10	2	10	3	4
クラス修正	0	3	1	0	1	1	2
他修正			4		2		
能力値	4	13	15	2	13	4	6

HP	147
MP	163
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	召喚具:フェイルノート	視界		25				-2	
左手									
頭部	ブリッツゴーグル					3	1		
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			13	0	15	0	4	28	9
スキル			8		7			12	12
その他			3		3			5	30
総計(右)			24	25	25	13	5	43	51 m
総計(左)			24	0					
総計(両)									
ダイス数			6 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	13	1		14	+ 3 d
トラップ解除	13	1		14	+ 3 d
危険感知	13	1		14	+ 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	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ウーツの矢*4	
リンメルの矢*4	
やさい	
異次元バッグ	
矢筒	
雷竜	

現在重量： 34		
最大重量： 34	所持金： 2180	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	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時にフェイト+1								
スペシャライズ	5	4	パッシブ	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 弓の火力と命中＋5								
ピアシングストライク	3	5	ダメ口前		自身	自動		
効果： ダメージ＋3d								
バタフライダンス	★		パッシブ					
効果： 回避判定＋1d								
ディバインコール	1	6	セットアップ		自身	自動		
効果： 召喚具獲得								
チェンジコール	★	6	イニシアチブ		自身	自動		
効果： 召喚具をすべて失い選択したアイテムの獲得								
コンパニオン	★		アイテム		自身			
効果： 雷竜獲得								
コールドラゴン	★	4	フリー		自身	自動		
効果： 雷竜に騎乗する								
ライトニングライド	5		パッシブ		自身			
効果： 騎乗時行動値と移動力＋12								
リサイクル	1	8	効果参照					
効果： シーン終了時にシーン中使用した矢弾を再使用可能にする								
ムービングショット	★	5	ムーブ		自身	自動		
効果： 戦闘移動。更に射撃攻撃＊2D								
イクストリアン	★		パッシブ					
効果： 騎乗中の敏捷と感知＋2								
アームズマスタリー:弓	★		パッシブ					
効果： 弓命中判定＋1d								
ウェポンフォーカス	★		パッシブ					
効果： 弓ダメージ＋5								
インタラプト	★		効果参照					
効果： シナリオ1回。いつもの。								

【セットアップ】
ディバインコール（コスト6）フェイルノート装備
エイミングショット（コスト10）射撃判定ダイス＋1d。主に2ターン目以降

【イニシアチブ】
チェンジコール(コスト6)召喚具をすべて失い選択したアイテムの獲得
アデンダム（コスト8）イニシアチブにメインプロセスを行う。シナリオ1回

【ムーブ】
ムービングショット（コスト5）戦闘移動しつつ射撃火力＋2d

【マイナー】
カッティングプラン（コスト8）メインプロセス終了まで、武器攻撃ダメージはスキルやアイテムで軽減できない

【メジャー】
トライショットLV2（コスト5）最大で3体まで選んで射撃
ダブルショット（コスト9）射撃を2回行う。対象は単体で、2回目は火力＋3d

【パッシブ】
火力＋1d+61
命中＋3d+11
回避＋2d＋5

キャラクター名
リンク

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
マークスマン	5		パッシブ		自身			
効果：	射撃火力＋25							
デッドショット	5		パッシブ		自身			
効果：	射撃火力＋20							
フィールドワーク	5	4	判定直前		自身	自動		
効果：	シーンSL回判定の直前に使用して判定＋1d							
アキュレイト	★		パッシブ		自身			
効果：	器用判定＋1d							
アデンダム	★	8	イニシアチブ		自身	自動	シナ1	
効果：	イニシアチブにメインプロセスを行う							
インターフィアレンス	★	10	判定の直後	武器	単体	命中	シーン1	
効果：	対象の命中直後。射撃の命中判定を行い成功したら相手の攻撃は打ち消し							
エイミングショット	★	10	セットアップ		自身	自動		
効果：	射撃命中＋1d							
ストレイトショット	★		パッシブ		自身			
効果：	射撃命中＋1d							
カッティングプラン	★	8	マイナー		自身	自動		
効果：	メインプロセス終了まで、武器攻撃ダメージはスキルやアイテムで軽減できない							
ダブルショット	★	9	メジャー		自身	自動		
効果：	射撃を2回行う。対象は単体で、2回目は火力＋3d							
ライドファイト	3		パッシブ		自身			
効果：	騎乗中命中＋3、火力＋6							
ドッジムーブ	3	2	回避		自身	自動		
効果：	回避達成値＋5							
バーサタイル	★		クリンナップ		自身	自動	シナ1	
効果：	シナリオ制限スカウトスキルの回数を1回腹							
エンラージリミット	1							
効果：	形態品の重量制限が筋力＊2に							
アンチトラップ	1							
効果：	トラップ探知、トラップ解除、危機感知判定＋1							
インテンション	1							
効果：	最大MP+18							
サーチリスク	1							
効果：	危機感知判定＋1d							
ファインドトラップ	1							
効果：	トラップ探知＊1d							
フックダウン	1	3	クリンナップ					
効果：	ポーション1個使用							
ベアアップ	1							
効果：	スキルに対するリアクションの精神判定＋1d							
リムーブトラップ	1							
効果：	トラップ解除判定＋1d							
トレーニング:筋力	1							
効果：								

キャラクター名：リンク

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
トレーニング:器用	1							
効果：								
トレーニング:敏捷	1							
効果：								
トレーニング:感知	1							
効果：								
フライトマニューバー	1						飛行	
効果：回避達成値＋1								
ホースマンシップ	1						騎乗	
効果：回避達成値＋1								
トレーニング:精神	1							
効果：								
トレーニング:幸運	1							
効果：								
フェンサー1	1							
効果：								
フェンサー2	1							
効果：								
フェンサー3	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								