

キャラクター名

プレイヤー名

イータ

メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	19
サポートクラス	レンジャー	Lv.1:	ニンジャ	性別	女性
称号クラス				年齢	21
種族	ヴァーナ			境遇	
出自 (効果)	冒険者			目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	31	34	13	6	10	10	26	HP171
ボーナス	10	11	4	2	3	3	8	MP173
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2	フェイト5
他修正						2	1	
能力値	11	14	4	2	5	5	11	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1エンヴィアアサシン (伝承武器)	30m	-2	29					
左手									
頭部	S1ブラッディベレー					3			
胸部	S1フォレストジャケット					6			
補助	必殺の手袋				1	3			2
装身具	栄光の前立								
能力値			14	0	4	0	5	9	16
スキル						2	1		
その他			4	7		2	2	5	
総計(右)			16	36	5	16	8	14	18m
総計(左)			18	7					
総計(両)									
ダイス数			5 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	5			5	+ 2 d	アクアビット*20	ベルトポーチ
トラップ解除	14			14	+ 3 d	ハイHPポーション*10	異次元バッグ
危険感知	5			5	+ 2 d	ハイMPポーション*2	ポーションホルダー
エネミー識別	2			2	+ 2 d	グレートHPポーション*3	
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d	万能薬*10	リムブースト・メタル
魔術判定					+ d	蘇生薬*3	リムブースト・リフレクス
呪歌判定					+ d	転移の呪符	漆黒の星
錬金術判定					+ d	冒険者セット	風読みの羽
							幸運の鍵
						侍のクリスタル	
						小道具入れ	ミスリルの矢
現在重量：		61					
最大重量：		74	所持金：				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハイジャンプ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
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体以上を対象に取ったらダメージ+[SL×2]								
エイミングショット	1	10	セットアップ		自身	自動		
効果： 射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1 d する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
アデングラム	1	8	インシアチブ		自身	自動	シナリオ1回	
効果： イニシアチブプロセスにメイプ DTSを行うことができ、行動済みにならない。								
クローズショット	1	3	ムーブ		自身	自動		
効果： エンゲージしているキャラクターを対象として射撃攻撃を行うことができる。この効果はメイプ DTS終了まで持続する。								
クイックアクション	5	8	ムーブ		自身	自動	シーンSL回	
効果：「タイミング：マイナー」のレンジャーのスキルと同時に使用。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。								
シュアショット	1	4	マイナー		自身	自動		
効果： 射撃攻撃の命中判定に+1 d、ダメージに+S L する。この効果はメイプ DTS終了まで持続する。								
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。								
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回行う。スキルパワーは使用不可。「対象：単体※」となる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3 d する。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1 回目が失敗した場合、2 回目はない。								
シャドウショット	5	5	効果参照		自身	自動	隠密	
効果： 射撃攻撃と同時に使用。その攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[SL*3] 点のHP ロスを与える。								
デュアルアロー	3		効果参照		自身	自動	シーンSL回	
効果：「種別：矢弾」のアイテム使用を宣言する時に使用する。携帯している「種別：矢弾」の同じ名称のアイテムを2つ使用する。そのアイテムの効果が2 倍になる。								
シャドウアイ	1	10	判定前		自身	自動	隠密、シナリオ1回	
効果： 射撃攻撃の命中判定の前に使用する。ダメージに+ [CL*3] する。								
シュートアウト	2	5	リアクション	視界	単体	命中	月、シナリオSL回	
効果：対象が行った射撃攻撃、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。この対決に勝利した場合、対象が行ったあなたへの攻撃は失敗となる。								
インターフィアレンス	1	10	判定後	武器	単体	命中	シーン1回	
効果：対象が行う命中判定の後に使用する。その命中判定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。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
バーサタイル	1		クリンナップ		自身	自動	シナリオ1回	
効果：すでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキルひとつの使用回数を1 増やす。ただし、「使用条件：シナリオ〜回」のスキルのみ。								

ヴァーナ小隊 “ラビット・フット”の元"白兵型"射撃兵。コードネーム “イータ”。元上等兵。出身はアルディオン大陸東方。ある戦争が絶えない国の精鋭部隊において弓兵を務めていた。しかし戦争終了間際に祖国に裏切られたため小隊内で生き残ったイータ、ニュー、ラムダと共に脱走し、別の大陸へ逃走。今はF & C に身を寄せている。

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
デッドリーアタック	5		効果参照		自身	自動	シナリオSL	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その武器攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。また、その武器攻撃のダメージは貫通ダメージとなる。								
トライアロー	3		効果参照		自身	自動	3, シナリオSL	
効果：矢弾使用宣言時に使用。同じ名前前の矢弾を3個使用し、効果を3倍する。攻撃の対象は1体でなければならない。								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体	自動	3-7, シナリオ	
効果：								
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する。そのシーンで使用した「矢弾」を回収する。								
シャドウストーク	1		パッシブ					
効果：移動を行っても隠密状態は解除されない。								
インセンサブル	1		パッシブ					
効果：敵キャラクターがエンゲージしていても、隠密状態になることができる。								
マーダースキル	1		パッシブ					
効果：攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージ+SL+1D								
フォーチュンヒット	1		パッシブ		自身			
効果：武器攻撃のダメージに+【幸運】する。								
マークスマン	5		パッシブ					
効果：射撃攻撃のダメージに+【SL*5】する。								
デッドショット	5		パッシブ					
効果：射撃攻撃のダメージに+SL*4する。								
スピードショット	1		パッシブ				弓	
効果：装備している武器の「行動修正」が0未満の場合、「行動修正0」に変更する。								
ストロングボウ	1		アイテム					
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している弓からひとつを選択し、「重量」+3、「攻撃力」+5								
ストレイトショット	1		パッシブ					
効果：射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1dする。								
コンシールアタック	1		パッシブ				隠密	
効果：攻撃の命中判定に+1d、ダメージに+SLDする								
コンシールマーダー	1		パッシブ		自身		隠密	
効果：攻撃の命中判定に+1d、ダメージに+【SL*4】する。								
アームズマスタリー：弓	1		パッシブ				弓	
効果：命中判定+1d								
アキュレイト	1		パッシブ		自身			
効果：器用判定+1d								
トレジャーハンターⅠ	1	F1点	効果参照		自身	自動	シーフ	
効果：ドロップ品決定ロールをもう1回行う								
トレジャーハンターⅡ	1	F1点	戦闘前		自身	自動	シーフ	
効果：選択した能力値に+2する。								
トレジャーハンターⅢ	1	F1点	効果参照		自身	自動	3-7, シナリオ	
効果：インタラプトに対して使用されたインタラプトを無効化する。								
キャンセルマジック（魔術）	1	4	セットアップ		自身	魔術		
効果：難易度10の魔術判定を行う。あなたが受けている魔術のスキルひとつの効果を解除する。								
ファーストエイド	1		メジャー	至近	単体	器用		
効果：難易度10の器用判定を行う。対象の戦闘不能を回復し、HPを1にする。								

イータ

[illegible][illegible]