

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	6
サポートクラス	レンジャー	Lv.1:	レンジャー	性別	男
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	放浪者
出自(効果)	冒険者			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	21	14	9	17	9	9
ボーナス	3	7	4	3	5	3	3
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	4	9	5	3	7	3	3

HP	63
MP	56
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	コンボジットボウ	30m	-2	10	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	ファインバックラー				1	4			-1
装身具	セブングダブ								
能力値			9	0	5	0	3	12	9
スキル			+4	+4					
その他									
総計(右)			12	14					
総計(左)					6	9	3	12	7
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 3 d
トラップ解除	9		2	11	+ 3 d
危険感知	7			7	+ 2 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	
バックパック	冒険者セット
ベルトポーチ	にく×2
ポーションホルダー	野菜×2
小道具入れ	聖水
矢筒	
祝福の矢×5	
HPポーション	
MPポーション×2	
毒消し×2	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション×3	

現在重量:	28	所持金:	3355	預金・借金:	500
最大重量:	31				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
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]								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 回避判定+1D								
ドッジムーブ	4	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果: 回避判定と同時使用。その回避判定の達成値に+[SL+2]。								
アームズマスタリー:弓	1	-	パッシブ	-	自身	-	弓使用	
効果: 武器を使用した命中判定+1D。複数の《アームズマスタリー:〜》は同時に適用できない。								
ホークアイ	5	3	ムーブアクション	-	自身	自動成功	-	
効果: 射撃攻撃のダメージ+[SL×3]。この効果は移動を行うか、シーン終了まで持続する。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
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通り消費する。								
スピードショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	弓装備	
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。								
スペシャライズ:弓	4	-	パッシブ	-	自身	-	弓使用	
効果:取得する際に武器の「種別」からひとつ選択。選択した武器を使用した命中判定+SL、ダメージ+SL。他の種別の《スペシャライズ》は取得できなくなる。								
クローズショット	1	3	ムーブアクション	-	自身	自動成功	-	
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。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ブルズアイ	1	6	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: 射撃攻撃のダメージに+【感知】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: トラップ解除+1D。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: トラップ探知+1D。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
フェンサーI	1	フェイト1点	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果: 武器攻撃と同時に使用。フェイトを1点消費。その攻撃のダメージに+[(その攻撃の対象の数)D]する。								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《トレーニング:筋肉》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。								

