

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	4
サポートクラス	レンジャー	Lv.1:	レンジャー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヴァーナ			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	12	15	6	18	6	8
ボーナス	4	4	5	2	6	2	2
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	5	6	6	2	8	2	2

HP	54
MP	43
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	ファインクロスボウ	30m	-1	8	0	0	0		0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	パッドェッドアーマー					7			
補助	ファインバックラー				1	4			
装身具									
能力値			6	0	6	0	2	14	10
スキル	スペシャライズ		5	5					
その他									
総計(右)			10	13					
総計(左)					7	13	2	14	10
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	8			8	+ 3 d
トラップ解除	6		1	7	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 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

所持品	
MPポーション*2	
EXHPポーション	
聖水	

現在重量: 6  
 最大重量: 12  
 所持金: 100  
 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
ハイジャンプ	★	-	パッシブ	-	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+[SLx2]								
スペシャライズ: 弓	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 「種別: 弓」の命中判定+SL、ダメージ+SL (計算済)								
アームズマスタリー: 弓	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 「種別: 弓」の命中判定+1D (計算済)								
ブルズアイ	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 攻撃のダメージ+8								
インベナム	3	6	武器攻撃		自身	自動成功		
効果: 攻撃と同時に使用。1店でもdmgを与えたら[毒(1)]を与える。								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
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どおり消費する。								
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果: 回避+1D								
スピードショット	1		パッシブ					
効果: 弓の行動修正無くす								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果: 危険感知の判定に+1D								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果: 震探知+1d								
トレーニング: 敏捷	1							
効果:								
トレーニング: 感知	1							
効果:								
イミュンウェイト	1		パッシブ					
効果: 防具の移動修正無くす								
効果:								

行動パターン  
 セット1: 《ブルズアイ》+《ワイドアタック》+《インベナム》  
 離脱可/武器攻撃。1点でもHPDMGを与えた場合、[毒(3)]を与える/10+3D/21+2D、対象2体以上でDMG+2/射撃(物理)/範囲(選択)/30m コスト: 16

セット2: 《ワイドアタック》+《インベナム》  
 離脱可、ポーション使用可/武器攻撃。1点でもHPDMGを与えた場合、[毒(3)]を与える/10+3D/13+2D、対象2体以上でDMG+2/射撃(物理)/範囲(選択)/30m コスト: 10

セット3: 《インタラプト》  
 対象が「タイミング: パッシブ、アイテム」以外のスキル宣言時に使用/スキルを打ち消す/単体/視界/シナリオ1回