

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	5
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				境遇	放浪者
出自 (効果)	狩人			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	14	17	9	12	12	6
ボーナス	2	4	5	3	4	4	2
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	3	6	6	3	6	4	2

HP	85
MP	84
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	-4	0
左手									
頭部									
胴部	レザージャケット					4			-1
補助									
装身具									
能力値			6	0	6	0	4	12	8
スキル	スピードショット							4	
その他	ギルドカテドラル、フォートレス					20	20		
総計(右)			5	8					
総計(左)					6	24	24	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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	
HPポーション(30G)	
MPポーション(50G)	
矢筒	
ファインアロー(5つ)	

現在重量: 8  
 最大重量: 12  
 所持金: 2810  
 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
アストラルボディ	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果: 装備及びアイテム制限を[筋力基本値]から[精神基本値]に変更する								
サプライザル	★	4	メジャー	武器	単体	命中	隠密	
効果: 対象に武器攻撃命中に[+1D]、ダメージに[+5D]する								
シャドウストーク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 移動しても隠密解除されず、隠密状態で、エンゲージも可能、この効果はスキル、パワー、アイテム、ギルドサポートの効果で移動を行う時も有効								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 回避判定に[+1D]する								
アームズマスタリー:弓	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 弓の命中判定に[+1D]								
ロングレンジショット	★	3	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果: 射撃攻撃に使用、射程に+[50m]する。メインプロセスまで持続								
ディアピア	★	3	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果: 隠密状態になる、エンゲージしている場合は使用不可								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: [タイミング:パッシブ、アイテム]以外のスキルは効果を発動せず、持続もせず、即座に終了となる								
フェイドアウト	★	10	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	-	
効果: 隠密状態になる。エンゲージしていても、使用可能								
スピードショット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 武器の[行動修正値]が0未満の場合、[行動修正0]に変更する								
カバードアクション	1	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果: 攻撃の命中判定に+1								
トレーニング「敏捷」	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 該当の能力基本値に+3								
効果:								
効果:								
効果:								

- 3D6+5 命中判定
- 4D6+5 命中判定(隠密)+サプライザル
- 2D6+8 弓攻撃
- 7D6+8 弓攻撃+サプライザル
- 3D6+6 回避判定
- 2D6+6 異探知
- 2D6+6 異解除
- 2D6+6 危険感知
- 2D6+3 敵識別
- 2D6+3 物品鑑定
- 2D6+3 知力判定
- 2D6+6 感知判定
- 2D6+4 器用判定
- 2D6+2 幸運判定
- 2D6+3 筋力判定
- 2D6+4 精神判定
- :HP-@@
- :MP-@@