キャラクター名: ベルティナ・リーザ

プレイヤー名:

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	2
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	レンジャー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヴァーナ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	狩人			**目標**	復讐

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	9	12	6	12	7	9
ボーナス	3	3	4	2	4	2	3
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	4	5	5	2	6	2	3

HP	40
MP	34
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	ショートボウ	20m	-2	6	0	0	0	-3	0
左手									
頭部									
胴部	レザージャケット					4			-1
補助									
装身具	シーフズツール								
能力値			5	0	5	0	2	11	9
スキル									
その他									
総計(右)			3	6	5	4	2	8	8 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	6			6	+ 3 d
トラップ解除	5		1	6	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	
バックパック	MPポーション（消耗品）
冒険者セット	
小型ハンマー	ハイMPポーション
くさび（消耗品）	
くさび（消耗品）	
くさび（消耗品）	
くさび（消耗品）	
くさび（消耗品）	
HPポーション（消耗品）	

現在重量： 15		
最大重量： 25	所持金： 677	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+[SLx2]							
ピアシングストライク	3	5	DR直前	ー	自身	自動成功		
効果：	攻撃のダメージ+［(SL)D］							
アームズマスタリー：弓	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	弓の命中判定＋1Dする							
シュアショット	1	4	マイナー	ー	自身	自動成功		
効果：	射撃攻の命中に＋1D、ダメージに＋ＳＬ。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
トラッキング	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	追跡するための【感知】判定に＋1Dする							
ファインドトラップ	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	罠探知判定＋1D。 さらに罠探知失敗時、ト ラップが作動しなくなる							
エンラージリミット	★	ー	パッシヴ	ー	自身	ー		
効果：	携帯品の重量制限［【筋力基本値】*2］							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

◆現在リソース
：HP
：MP
：フェイト
{振り直し} フェイトを消費して、判定の振り直しを行なう
{ダイス増加} フェイト使用上限以下の点数を消費。
消費した点数分インベントリで「追加ダイス数」を上昇させること。

◆能力値判定
{筋力}+{2}D6 で【筋力】判定。
{器用}+{2}D6 で【器用】判定。
{敏捷}+{2}D6 で【敏捷】判定。
{知力}+{2}D6 で【知力】判定。
{感知}+{2}D6 で【感知】判定。
{精神}+{2}D6 で【精神】判定。
{幸運}+{2}D6 で【幸運】判定。

◆特殊な判定
{感知}+{2}D6 でトラップ探知。
{器用}+1+{3}D6 でトラップ解除。
{感知}+{2}D6 で危険感知。
{感知}+{3}D6 で追跡判定。