

キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	13
サポートクラス	ドルイド	Lv.1:	レンジャー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	アーシアン			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	22	9	8	9	28	21	19	
ボーナス	7	3	2	3	9	7	6	
クラス修正	0	3	0	1	2	0	2	
他修正					2			
能力値	7	6	2	4	13	7	8	

HP	122
MP	128
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	リンメルダガー	至近	0	11	0	0	0	0	0
左手	リンメルダガー	至近	0	11	0	0	0	0	0
頭部	護人の帽子				0	3	0		0
胴部	コンバットクローク				0	6	0		0
補助	トリックマント					5			
装身具									
	能力値		6	0	2	0	7	15	12
スキル	ハンターウェポン (攻撃力+3/重量+2) /ギガントウェポン (攻撃力+6/重量+6/行動値-3)			24		2	2	-3	
その他									
	総計(右)		6	35					
	総計(左)		6	35	2	16	9	12	12
	総計(両)		6	46					m
	ダイス数		2 d	2 d	2 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	13			13	+ 2 d		GMPP
トラップ解除	6			6	+ 2 d		hMPP×16
危険感知	13			13	+ 2 d		hHPP
エネミー識別	4			4	+ 3 d		
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d		
魔術判定					+ d		
呪歌判定					+ d		
錬金術判定					+ d		
現在重量：	20						
最大重量：	32	所持金：	-64400	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
アーシアン：事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする								
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]								
アンビデクスタリティ	★	-	PV	-	自身	-	短剣、鞭	
効果：「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備しているときに有効。装備しているふたつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、種別を全て備えた「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。								
ブラインドサイド	5	-	PV	-	自身	-		
効果：あなた、およびあなたの所属しているギルドのギルドメンバーがエネミー識別に成功したエネミーに有効。攻撃のダメージに+5dする。								
アームズマスタリー：短剣	★	-	PV	-	自身	-		
効果：短剣を使用した命中判定に+1dする。								
ストライクスロー	5	-	PV	-	自身	-		
効果：投射による射撃攻撃のダメージに+20し、射程に+10m								
アキュートアーツ	★	-	PV	-	自身	-		
効果：攻撃の命中判定に使用する能力値を【感知】に変更する。								
センスエネミー	★	-	PV	-	自身	-		
効果：エネミー識別の判定に使用する能力値を【感知】に変更する。								
ドルイドマスター	2	-	PV	-	自身	-		
効果：【感知】判定の達成値に+3する。								
ワイルドパワー	★	-	PV	-	自身	-		
効果：【筋力基本値】と【精神基本値】に+3する。								
ストレイトショット	★	-	PV	-	自身	-		
効果：射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1dする。								
フォーチュンヒット	★	-	PV	-	自身	-		
効果：武器攻撃のダメージに【幸運】する。								
マークスマン	4	-	PV	-	自身	-		
効果：射撃攻撃のダメージに+25する。								
アデングラム	★	8	Ini	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。行動済みでもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済みにならない。								
クローズショット	★	3	Mov	-	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。								

:HP+

:HP-

:MP+

:MP-

:Fate-

:物防+40

:魔防+40

『連携Ⅰ：ダーククロス』（連携攻撃）前提：水、地 発生：闇 使用を宣言したキャラクターが行う武器攻撃のダメージを闇属性の魔法ダメージに変更する。

『連携Ⅱ：デッドエッジ』（連携攻撃）前提：火、闇 発生：なし 使用を宣言したキャラクターが行う武器攻撃のダメージに+5dする。

『連携Ⅲ：シャイニングエッジ』（連携攻撃）前提：火、風 発生：光 使用を宣言したキャラクターが行う武器攻撃の命中判定に+1dする。

『インタラプト』（効果参照） 視界/単体 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ときに使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了する。シナリオ1回。

:インタラプト-1

『インターフィアレンス』（判定の直後）対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。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。シーン1回。

:MP-10

:MP-8

:インターフィアレンス-1

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ブルズアイ	★	6	Min	-	自身	自動成功		
効果： ダメージ増加を行う。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時まで持続する。								
ダブルショット	★	9	Maj	-	自身	自動成功		
効果：射撃攻撃を2回行う。この射撃攻撃では「タイミング：メジャークラッシュ」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体※」となる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない。								
スイングダガー	★	5	効果参照	-	自身	自動成功	短剣	
効果：投射による射撃攻撃と同時に使用する。その攻撃で使用した武器はあなたの手に戻り、装備品になる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
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：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ときに使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持ちもせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストを通常通り消費する。								
ディテクトアタック	★	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：攻撃と同時に使用する。その攻撃の命中に関わらず、メインプロセス終了後に対象にエネミー識別を行う。対象が複数の場合、エネミー識別の判定は1回だけ行い、各エネミーの識別値と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。								
インターフィアレス	★	10	判定の直後	武器	単体	命中	シーン1回	
効果：対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成度を難易度として、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。								
ナイフパリール	★	3	DR直後	-	自身	自動成功	短剣、双、防脚中1回	
効果：ダメージ軽減を行う。あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージを-「あなたが装備している武器の攻撃力の合計」する。								
ハンターウェポン	2	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：装備品、あるいは携帯品の武器の中から2個選択せよ。ただし、選択する武器の「レベル」はCL以下でなければならない。選択した武器に「種別：狩猟」を追加し、「重量」に+2、「攻撃力」に+3、「行動修正」に-1する。ただし、マジックアイテムの武器を選択できない。								
ギガントウェポン	3	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： あなたの装備品と携帯品の「種別：狩猟」の武器全ての「重量」と「攻撃力」に+6、「行動修正」に-3する。								
トレーニング：筋力	★	-	PV	-	自身	-		
効果：筋力基本値に+3する。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。								
トレーニング：感知	★	-	PV	-	自身	-		
効果：感知基本値に+3する。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。								
トレーニング：精神	★	-	PV	-	自身	-		
効果：精神基本値に+3する。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。								
トレーニング：幸運	★	-	PV	-	自身	-		
効果：幸運基本値に+3する。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えてもよい。								
モンスターロア	★	-	PV	-	自身	-		
効果： エネミー識別の判定に+1dする。								
イクイップリミット	★	-	PV	-	自身	-		
効果： 装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
インテンション	★	-	PV	-	自身	-		
効果： 【最大MP】に+13する。								
ファーストエイド	★	-	Maj	至近	単体	器用		
効果： 対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の器用判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、HPを1にする。								
フックダウン	★	3	Cle	-	自身	自動成功		
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								