

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
胸部	コンバットクローカー				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	リラーウェポン(構かた重+2) ガガントウェポン(攻撃力+6/重量+3)			24		2	2	-3	
その他									
総計(右)			6	35					
総計(左)			6	35					
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
トラップ探知	13		13 + 2 d	
トラップ解除	6		6 + 2 d	
危険感知	13		13 + 2 d	
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	
鍊金術判定			+ 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+[SLx2]								
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。								
マークスマント	4	-	PV	-	自身	-		
効果: 射撃攻撃のダメージに+25する。								
アデンダム	★	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: 間 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

【キャラクター名】

— プレイヤー名