キャラクター名
猫山田

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	15
サポートクラス	ハンター	**Lv.1:**	レンジャー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	32
種族	ヴァーナ			**境遇**	平凡
出自（効果）	狩人			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	28	21	15	6	24	6	10
ボーナス	9	7	5	2	8	2	3
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正							
能力値	10	10	5	2	10	2	5

HP	142
MP	131
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	バリスタ	50m	-1	16	0	0	0	-5	0
左手									
頭部									
胴部	ロストエンヴィークローク[伝承]					16			2
補助									
装身具	狩猟武器応用書							3	
能力値			10	0	5	0	2	15	15
スキル	ハンターウェポン、ギガントウェポン、ストロングボ、スピードショット、ハンターショット		3	10				5	
その他									
総計(右)			12	26	5	16	2	18	17 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 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	
ポーションバッグ（1限）	猛毒の矢
毒消し×2	ウーツの矢×2
HPポーション×5	
MPポーション×6	バックパック
ハイMPポーション×5	釣り竿
	森林冒険セット
矢筒（1限）	ロープ
エレメンタルアロー：火	ランタン
エレメンタルアロー：水	
エレメンタルアロー：風	神酒：グランアイン
エレメンタルアロー：土	暴風筒

現在重量： 26		
最大重量： 33	所持金： 675	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**
アクロバット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
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]								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功		
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、持続せず即座に終了する。効果を発揮しなくとも使用されたことになる為、対象は通常通りコストを支払う必要がる。								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない。								
スティール	2	3	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：エネミーを対象とした白兵攻撃のダメージロール直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品を一つ得る。通常どおり、ドロップ品決定ロールを行うこと。ドロップ品が設定されていないエネミーに使用した場合[エネミーレベル×100]Gを得る。								
	1							
効果：								
ストロングボウ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している「種別：弓」の武器から一つ選択し、その武器の「重量」を+3し、「攻撃力」を+5する。								
ホークアイ	5	3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：射撃攻撃のダメージを＋[ＳＬ×３]する。この効果は移動するか、シーン終了時まで持続する。								
スピードショット	1	-	パッシヴ	-	自身	-	弓	
効果：装備している武器の「行動修正」が０未満の場合、「行動修正：±０」に変更する。								
ブラインドサイド	5	-	パッシブ	-	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の判定に成功したエネミーに有効。攻撃のダメージに＋[(SL)D]する。								
アキュレイトショット	1	8	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：《ホークアイ》または《イーグルアイ》と同時に使用する。そのスキルの「効果」の「この効果は移動を行うか、シーン終了まで持続する。」を「この効果はシーン終了まで持続する。」に変更する。								
リサイクル	1	8	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：シーン終了時に使用する。そのシーンで使用した「種別：矢弾」は携帯品に、投射に使用した武器は装備品、あるいは携帯品に戻り、再び使用が可能となる。								
	1							
効果：								
AM：狩猟	1	-	パッシブ	-	自身	-	狩猟	
効果：武器を使用した命中判定に＋１Ｄする。								
ハンターウェポン	1	-	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SL個選択する。ただし、選択する武器の「レベル」はＣＬ以下でなくてはならない。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、マジックアイテムは選択できない。								

伝承防具：服（ロストエンヴィークローク）
レベル１　重量１　物理防御力+[CL+1]　移動力+2（クローク）

継承：41　遺品：重量-1　移動修正＋２　（ロスト）
伝承：15　転生：戦闘不能時、戦闘不能を回復し【HP】を１にする。　行動済にならない。　［シナリオ１回］
宿命：42　嘘：
呪詛：14　嫉妬：この防具以外を装備すると力を失う。（エンヴィ）

キャラクター名
猫山田

プレイヤー名

所持品			
閃光虫			
身絡みの網			
瓶詰の劇薬：毒(1)			
癒しの鱗粉			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ギガントウェポン	1	-	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」の武器すべての「重量」と「攻撃力」に＋[SL×２]、「行動修正」に―ＳＬする。								
コンバットスタイル	1	10	セットアップ	-	自身	自動成功	狩猟	
効果：《サバイバルスタイル》や《ハンティングスタイル》の効果を受けていないときに使用可能。あなたが取得しているハンターのスキルの「効果」に書かれている「《超大型》そ取得」という制限をなくし、あらゆるエネミーに適用可能となる。この効果はマイナーアクションで解除宣言するか、シーン終了時まで持続する。								
ハンターズハンド	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功	狩猟	
効果：　攻撃の対象が《超大型》を取得しているときに有効。武器攻撃ダメージに＋３Ｄする。								
コーナーハント	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：使用する際にBSから一つ選択する。武器攻撃ダメージに＋[ＳＬ×２]する。また、武器攻撃の対象がBSを受けており、HPダメージを与えた場合、選択したBSを与える。効果強度が必要な場合は１となる。								
フラクチャー	1	4	メジャー	武器	単体	命中	シーン1回、狩猟	
効果：対象が《超大型》を取得、かつ対象エネミーの識別に成功しているときに使用可能。対象に武器攻撃を行う。この攻撃のダメージロールでダメージを与えず、対象の取得している「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキル１個を使用不能にする。この効果はラウンド終了時まで継続する。								
フェイタルハント	5	4	メジャー	武器	単体	命中	狩猟	
効果：対象に武器攻撃を行う。その攻撃ダメージに＋[SL×3]する。対象が《超大型》を取得しており、さらにBSを受けている場合攻撃のダメージに＋【筋力】する。								
ハンティングセット	3	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：　「種別：猟具」のアイテムをＳＬ個取得する。アイテムは重複してもよいが、あなたしか装備と使用はできない。								
	1							
効果：								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：　【器用】判定に＋１Ｄする。								
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：　射撃攻撃の命中判定に＋１Ｄする。								
マークスマン	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：　射撃攻撃のダメージに＋１Ｄする。								
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	-	シナリオ1回	
効果：　あなたのメインプロセスを開始する。行動済みでも使用でき、使用しても行動済みにならない。								
インターフィアレンス	1	10	判定の直後	武器	単体	命中	シーン1	
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値を何度として、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。								
ニンブルスティール	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《スティール》1で取得可能。《スティール》で行うドロップ品決定ロールに+1Dする。さらに《スティール》の「効果」の「白兵攻撃のダメージロール直後」を「武器攻撃のダメージロール直後」に変更する。								
	1							
効果：								
ハンターショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：　CL10以上で取得可能。　武器を使用した命中判定に+3する。								
	1							
効果：								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：　トラップ探知の判定に＋１Ｄする。さらにトラップ探知に失敗してもトラップが作動しなくなる。								
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：　残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に＋１Ｄする。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：　【最大MP】に＋ＣＬする。《バイタリティ》と同時に取得できない。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に能力基本値から一つ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように奇術師、選択した能力基本値に＋３する。選択した能力基本値ごとに別のスキルとして扱う。								
フェイス：グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：　攻撃のダメージに＋２する。ただし、ほかの《フェイス：～》を取得できなくなる。								

キャラクター名
猫山田

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フィッシング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： シーン終了時に使用する。【HP】を[2D+(ＣＬ×２)]点回復する。ＧＭはシナリオ上の理由で却下することができる。								
ハンティング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： シーン終了時に使用する。【MP】を[2D+(ＣＬ×２)]点回復する。ＧＭはシナリオ上の理由で却下することができる。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知の判定に+1Dする。								
トレジャーハンターⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果 :エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。フェイトを１点消費。 さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを１回行なう。								
トレジャーハンターⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果 :CL4以上、《トレジャーハンターⅠ》１で取得可能。使用する際に能力値からひとつ選択せよ。フェイトを１点消費。 選択した能力値に+2する。この効果はシーン終了まで持続する。								
効果：								
効果：								
効果：