

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	6
サポートクラス	バトル	Lv.1:	レンジャー	性別	女の子
称号クラス				年齢	13歳
種族	ヴァーナ			境遇	
出自(効果)	冒険者			目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	20	22	12	29	14	13
ボーナス	7	6	7	4	9	4	4
クラス修正	0	2	2	0	1	1	0
他修正		1			2		
能力値	7	9	9	4	12	5	4

HP	75
MP	61
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	13	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ムガ=モリの頭巾					5	2		
胸部	クロスアーマー					3			
補助	ヴァーナのお守り								
装身具	シーフズツール								
能力値			9	0	9	0	5	21	12
スキル	ライトニングライド4,角笛,漆黒の星		2	1				11	10
その他	エポナ,イクストリアン			6	3				20
総計(右)			10	20					
総計(左)					12	8	7	32	42
総計(両)									m
ダイス数			4 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	12	1d	5	17	+ 3 d
トラップ解除	9	2	2d	11	+ 4 d
危険感知	12	1d	5	17	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 2 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

所持品	
エポナブス	ポーションホルダー
	MPポーション5個
バックパック	ミスリルの矢5本
ベルトポーチ	毒消し3個
矢筒	万能薬2個
冒険者セット	小道具入れ
小型ハンマー	漆黒の星
くさび5個	
キャップライト	
ムガ=モリの角笛	
チョーク	

現在重量: 17
 最大重量: 28
 所持金: 16904
 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								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身	-		
効果: 回避判定+1d6								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動	シーフ、汎用	
効果: 対象が「タイミング:パッシブ」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、持続もせず即座に終了となる。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、対象はコストなどを通常通り消費する								
ランナップ	★	3	セット		自身	自動		
効果: 戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただしあなたの居るエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行う事はできない								
スピードショット	★		パッシブ		自身	-	弓、銃、魔術、魔法	
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								
クイックアクション	2	8	ムーブ		自身	自動	シーンSL	
効果: 「タイミング:マイナー」のレンジャーのスキルと同時に使用する。この効果によりそのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただしそのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない								
ブルズアイ	★	6	マイナー		自身	自動		
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まで持続する								
ストロングボウ	★		アイテム		自身	-		
効果: 《スピードショット》1で取得可能。ブリブレイに装備、あるいは携帯している「種別:弓」の武器からひとつを選択せよ。選択した武器の重量を+3し攻撃力を+5する								
ライトニングライド	4		パッシブ		自身	-	騎乗	
効果: 行動力と移動力に+[(SL×2)+2]する								
トライショット	3	5	メジャー	武器	[SL+1]体	命中	弓使用	
効果: 対象に射撃攻撃を行う								
ウィンドアタック	★	5	マイナー		自身	自動	騎乗	
効果: ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
運動部:馬術部	★		パッシブ					
効果: 器用判定に+1d6。フリーアクションで騎乗状態になれる								
風紀委員会	★		効果参照	視界	単体	自動	シーン1回	
効果: 校則違反を目撃した時、取り調べをすることができる。対象はこれを拒否できない。場合に寄っては戦闘になる								
アームズマスタリー:弓	1		パッシブ		自身	-		
効果: 弓の命中+1d								
イクストリアン	1		パッシブ		自身	-	騎乗	
効果: 【敏捷】判定と【感知】判定の達成値に+2する								

【1レベル時取得スキル】
 シーフ: インタラプト/バタフライダンス/ランナップ
 レンジャー: スピードショット/クイックアクション

【誓約「防人たちの友」必要成長点20点】
 恩恵: アイテム。あなたはエポナブスを取得している
 束縛: あなたはエポナブスと共にある為に、文字通り命と魂を分かち合っている。その為エポナブスから離れた場所では、身体から力が抜けてしまう。
 あなたがエポナブスに騎乗していない場合、あなたが行う【筋力】判定に-1dする。またスキルやアイテム、パワーなどの効果で【筋力】の値を参照する場合【筋力】の値を二分の一にして参照する

【第一話授業基本値増加纏め】
 筋力+2・器用+5・知力+2・感知+5・精神+4・幸運+2

【第二話授業基本値増加纏め】
 筋力+6・器用+4・敏捷+1・知力+4・感知+6・精神+4・幸運+3

