

キャラクター名	プレイヤー名
ヘネッド	

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	8
サポートクラス	レンジャー	Lv.1:	レンジャー	性別	女性
称号クラス				年齢	16
種族	ヴァーナ			境遇	女神ベネットに出会った
出自(効果)	冒険者			目標	女神ベネットの力になる

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	17	21	6	22	6	8
ボーナス	4	5	7	2	7	2	2
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	5	7	8	2	9	2	2

HP	78
MP	63
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	雷鳴のベネットボウ	30m	-1	15					
左手	両手武器								
頭部	ハット					1			
胴部	ベネットアーマー				1			1	
補助	バックラー				1	2			-1
装身具									
能力値			7	0	8	0	2	17	10
スキル			5	13				1	5
その他			2					1	
総計(右)			13	28					
総計(左)			14	13	10	3	2	20	14
総計(両)									m
ダイス数			3 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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 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	
ランチボックス	ベルトポーチ
Lベネット印の美味しい水	異次元バック
Lベネット印の美味しい水	
Lベネット印の美味しい水	冒険者セット
L野菜	
L野菜	ポーションホルダー
	LハイMPポーション
野菜	LハイMPポーション
野菜	LハイHPポーション
野菜	LMPポーション
	L毒消し

現在重量:	20	所持金:	8524	預金・借金:	
最大重量:	24				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
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]								
フェイント	1	4	マイナー		自身	自動成功		
効果: 自身が行う武器攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1 dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
バタフライダンス	1		パッシヴ		自身			
効果: 回避判定に+1 dする								
インタラプト	1		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:パッシヴ、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、持続もせずに即座に終了する。効果を発揮しなくともスキルは使用したことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する								
スペシャライズ:弓	5		パッシヴ		自身		弓使用	
効果: 弓を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。ただし、他の《スペシャライズ:〜》を取得できなくなる								
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、自身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								
タウント	1	4	セットアップ	10m	単体	感知		
効果: 対象の【精神】と対決を行う。この対決の判定の達成値に+「SLx2」する。この対決に勝利した場合、対象に「逆上」を与える								
ウェポンフォーカス	1		パッシヴ		自身		弓使用	
効果: 《スペシャライズ》で選択した武器を使用した武器攻撃に有効。武器攻撃のダメージに+5する								
	1							
効果:								
アームズマスタリー:弓	1		パッシヴ		自身		弓使用	
効果: 武器を使用した命中判定に+1 d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」のアイテムは携帯品に、投射に使用した武器は装備品、あるいは携帯品に戻り、再び使用可能となる								
クイックアクション	2	8	ムーブアクション		自身	自動成功	シーンSL回	
効果: 「タイミング:マイナーアクション」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	1	6	マイナー		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まで持続する								
ブービートラップ	2	6	ムーブ		自身	自動成功	シーンSL回	
効果: 使用する際にバッドステータスからひとつ選択する。武器攻撃対象に1点でもHPダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを与える。効果強度が必要な場合は1とする。この効果はメインプロセス終了まで持続する								

1キャラ目 神の子

@通常
@エフェクト
○
:HP-
:MP-
:フェイト-1
○効果参照

《インタラプト》★/効果参照/自動成功/単体/射程:視界/シナリオ1回/対象が「タイミング:パッシヴ、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、持続もせずに即座に終了する。効果を発揮しなくともスキルは使用したことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する

:インタラプト-1
○リアクション
3d6+10+2>= 回避判定《バタフライダンス》《ラピディティ》
○セットアッププロセス
《ランナップ》★/セットアップ/対象:自身/戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、自身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。コスト:3
:MP-3
《タウント》SL1/セットアップ/感知判定/対象:単体/射程:10m/対象の【精神】と対決を行う。この対決の判定の達成値に+「2」する。この対決に勝利した場合、対象に「逆上」を与える。コスト:4
:MP-4

