キャラクター名
フラン

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	18
サポートクラス	レンジャー	**Lv.1:**	バートル	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	
種族	グライアイ			**境遇**	義理の親
出自（効果）	脱走者			**目標**	金銭

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	16	27	30	8	28	8	7
ボーナス	5	9	10	2	9	2	2
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正							
能力値	6	12	10	2	11	2	4

HP	152
MP	158
フェイト	7

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	マシンクロスボウ	50m		18					
左手									
頭部	ガラスの王冠					4			
胴部	ミラージュコート				1	10			
補助	ミスリルマント					5			
装身具	手入れ道具								
能力値			12	0	10	0	2	21	11
スキル	ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞ/ｳｪﾎﾟﾝﾌｫｰｶｽ/ｱｰｸｽﾏﾝ/ﾌｪｲﾊﾞﾘｯﾄｳｪﾎﾟﾝ/ｼｭｰﾀｰﾚﾝﾄﾞ/ｽﾄﾛﾝｸﾞｵｳﾊﾞﾀﾞﾃﾞﾓｱ		5	57				10	
その他	嵐竜/手入れ道具		1	11	2				20
総計(右)			18	86	13	19	2	31	31
総計(左)			18	68					
総計(両)			18	86					m
ダイス数			5 d	3 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11			11	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 3 d
危険感知	11			11	+ 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	
矢筒	万能薬
ベネットの矢×5	
ミスリルの矢×2	大地の砥石
影矢	列風の砥石
	流水の砥石
ポーションホルダー	漆黒の星
ハイMPポーション×5	風の蹄鉄
ハイMPポーション×8	
MPポーション×5	冒険者セット
毒消し×2	転送石×1
ハイHPポーション×5	

現在重量： 37		
最大重量： 42	所持金： 2300	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**
グライアイ:ショットアイ	★	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果： 射撃攻撃の命中判定に＋1Dする。この効果はラウンド終了時まで持続する								
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]								
ランナップ	1	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		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。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
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。								
スペシャライズ：弓	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した武器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								
ウェポンフォーカス	1		パッシブ		自身	-		
効果： 《ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞ》5で取得可能。《ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞ》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								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果： 回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に＋【SL＋2】する								
バタフライダンス	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に＋1Dする								
スティール	2	3	DR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DR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得る								
	★							
効果：								
トライショット	3	5	メジャー	武器	【SL+1】	命中	弓	
効果： 対象に射撃攻撃を行う								
コンパニオン	1		アイテム		自身			
効果： バートル専用の【種別：乗物】のアイテムを1個取得する。このアイテムはあなたのみ騎乗状態となることができる								
	1							
効果：								
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。								
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。								

CL1　ｼｰﾌ：インタラプト　ランナップ　バートル：トライショット２

キャラクター名
フラン

プレイヤー名

所持品			
異次元バッグ			
嵐竜			

キャラクター名
フラン

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
	★							
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。							
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果：	危機感値の判定に＋1Dする。							
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	所持品の重量制限を筋力基本値*2							
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本地＋3							
トレーニング：敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：	敏捷基本地＋3							
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果：	感知基本地＋3							
リサーチ	1		パッシブ		自身			
効果：	【感知】判定で行う情報収集の判定に＋1Dする							
イミューンウェイト	1		パッシブ		自身			
効果：	装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正±0」に変更する。							
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	装備しているアイテムの重量制限に＋5する							
エリアサーチ	1		パッシブ		自身			
効果：	警戒行動を行なうことができるようになる。さらに聞き耳の判定に失敗しても、相手に気づかれなくなる。							
キャッチアウト	2	5	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果	：対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。あなたは以後、対象が行うそのスキルに対するリアクションの判定に＋2Dする。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する							
フェンサーⅠ	1		効果参照		自身	自動成功	シーフ	
効果：	武器攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費。その攻撃のダメージに＋【その攻撃の対象の数】Dする。							
フェンサーⅡ	1		判定の直前		自身	自動成功	シーフ	
効果：	リアクションの判定の直前に使用する。フェイトを1点消費。そのリアクションの判定に＋2Dする。							
リムーブトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：	トラップ解除の判定に＋1Dする。							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	MP＋CL							
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。							
フェイス：ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果：	【行動値】+2							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								