キャラクター名
キース

プレイヤー名

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**	男
称号クラス				**年齢**	23
種族	ヴァーナ			**境遇**	平凡
出自（効果）	狩人			**目標**	扶養

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	15	17	6	19	6	8
ボーナス	5	5	5	2	6	2	2
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	6	7	6	2	8	2	2

HP	81
MP	71
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	バードキラー	30m	-2	11	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	スニーキングスーツ					8			
補助	クリスタルのバックラー				1	5		-1	
装身具	セブンダブ								
能力値			7	0	6	0	2	14	11
スキル	スペシャライズ弓/ウェポンフォーカス/オーバーパス(狼族メイキング)		5	10				1	5
その他	スピードショット							3	
総計(右)			10	21	7	15	2	14	16 m
総計(左)									
総計(両)									
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	8	1		9	+ 3 d
トラップ解除	7	1		8	+ 3 d
危険感知	8	1		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	
矢筒	
→ミスリルの矢	
ポーションホルダー	
→ハイMPポーション	
ハイMPポーション	
ハイHPポーション	
毒消し	
聖水	

現在重量： 15		
最大重量： 30	所持金： 8080	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
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								
スペシャライズ:弓	5		パッシブ		自身			
効果： 弓を使用した命中達成値、ダメージに+SLする								
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、または離脱を行う								
アームズマスタリー：弓	1		パッシブ					
効果： 弓の命中判定+１D								
デュアルアロー	1		「矢弾」使用時		自身	自動成功		
効果： ひとつシーン1回同じ種類の矢弾を２個使用								
シュアショット	5	4	マイナー		自身	自動成功		
効果： 命中+１Dダメージ+5								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身	自動成功		
効果： 回避+1D								
ワイドアタック	1	4	メジャーアクション		範囲(選択)	命中		
効果： 範囲(選択)武器攻撃。2体以上でダメージに+[SL×２]								
インタラプト	1				視界	自動成功	シーン、シナリオ1回	
効果： シナリオ１回対象のスキルが効果を発揮せず、即座に終了となる								
ブービートラップ	3	6	ムーブ		自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 使用する際に選択したバットステータスを武器攻撃で１点でもダメージを与えると与えることができる。								
スピードショット	1		パッシブ					
効果： 弓の行動補正を±0にする。								
ウェポンフォーカス	1		パッシブ					
効果： 弓攻撃時ダメージ+5								
バインドショット	1	3	メジャー	武器	単体	命中判定		
効果： 対象に１点ダメージで回避-１D。ラウンド終了まで持続								
フェイドアウェイ	1	3	ムーブ		自身	自動成功		
効果： 離脱を行う。離脱を行った後マイナーを使用できる								
ワイルドセンス	1		パッシブイ		自身	自動成功		
効果： 感知判定達成値に+2								

6人兄弟の長男。病気してる父に代わり働いているが狩りだけだと厳しい時は冒険者として出稼ぎに出たりしている。

キャラクター名
キース

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
リサイクル	1	8	シーン終了時		自身	自動成功		
効果： シーン中使用した「種別:矢弾」のアイテムは携帯品に戻り再使用可能となる								
ラピディティ	1		パッシブ		自身	自動成功		
効果： 敏捷達成値に+2								
トラッキング	1		パッシブ					
効果： 痕跡をもとに追跡する【感知】判定に＋１Ｄ								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ探知判定に＋１Ｄ								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ解除判定に＋１Ｄ								
アンチトラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ探知、トラップ解除、危険感知に＋１								
トレーニング:筋力	1		パッシブ					
効果： 筋力基本値に+3								
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果： 装備しているアイテムの重量制限に＋５								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果： 携帯品の重量制限が［筋力基本値×２］になる								
インテンション	1		パッシブ					
効果： MPを+CL								
サーチリスク	1		パッシブ					
効果： 危険感知＋１Ｄ								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								