キャラクター名
スーテラ

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	19
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**	21
種族	ヴァーナ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	狩人			**目標**	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	32	36	6	32	6	8
ボーナス	3	10	12	2	10	2	2
クラス修正	1	3	0	0	2	0	2
他修正			2		2		1
能力値	4	13	14	2	14	2	5

HP	153
MP	167
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	狩人の弓	80m	-1	13	0	0	0	-3	0
左手									
頭部									
胴部	フォレストジャケット[S1/対抗スリップのクリスタル]					6			
補助	時の砂時計					3			2
装身具	鷹の目			3					
能力値			13	0	14	0	2	28	9
スキル	《フライトマニューバー》、《ホースマンシップ》、《マシンアーマー》				2	2	1		
その他	幸運の鍵							2	
総計(右)			12	16	16	11	3	27	11 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 d	3 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	14			14	+ 3 d
トラップ解除	13			13	+ 3 d
危険感知	14			14	+ 3 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	
冒険者セット	
ベルトポーチ	
異次元バッグ	
矢筒	
ポーションホルダー	
リンメルの矢*15	
HPポーション*5	
アクアビット*10	
毒消し*2	
風読みの羽根	
幸運の鍵	

現在重量： 29		
最大重量： 34	所持金： -20045	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	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1Dする								
アームズマスタリー（弓）	1	-	パッシブ	-	自身	-	弓使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする								
フェイバリットウェポン（弓）	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。《フェイバリットウェポン:長剣》のように記述し、選択した「種別」の武器を使用した武器攻撃のダメージに+[SLX3]する。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《フェイバリットウェポン:〜〜》を同時に適用できない								
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： 射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1D								
スレイヤー（アンデッド）	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「分類：アンデッド」のキャラクターに対する武器攻撃のダメージに+[SL*4]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+[SL*5]する								
デッドショット	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃のダメージに+[SL*4]する								
シューターハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃のダメージに+5、「射程」に+10mする。								
アデプト	2	-	セットアップ	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果 :使用する際にエネミーの「分類」からひとつ選択する。自身が取得している《スレイヤー:〜〜》のひとつをその「分類」に変更する。シーン終了まで持続								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	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。								
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果 :イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。行動済みでもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済みにならない								
ホークアイ	5	3	ムーブ	-	自身	自動		
効果： 射撃攻撃のダメージに+[SL*3]する。この効果は移動を行うか、シーン終了まで持続する								
クイックアクション	3	8	ムーブ	-	自身	自動	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								

誰が呼んだかエフィンガム絶対殺すマン……ではなく狩人。
各地を気ままにさすらい、目に留まった得物を仕留めて回っている。
耳かきが好き。

射撃と回避でひたすら粘る。あと万一何かあったら離脱できるので離れて撃つ。
やられる前にやれ。

Lv1：バタフライダンス・インタラプト・ドッジムーブ・ホークアイ・スレイヤー（アンデッド）
ピアシングストライクとスピードショットとフィールドワークはさらなる火力の代償に消えました
回避はドッジムーブ込みで7d+21（エンゲージしている敵からの攻撃は6d+21）、命中は5d+13
火力は一発あたり最大で2d+157

2d+13（武器攻撃力）+10（武器効果）+20（スレイヤー）+25（マークスマン）+15（ホークアイ）+14（ブルズアイ）+20（リンメルの矢*2）+5（シューターハンド）+15（フェイバリットウェポン）+20（デッドショット）=2d+157

キャラクター名
スーテラ

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
クローズショット	1	3	ムーブ	-	自身	自動		
効果： エンゲージしているキャラクターを対象として、射撃攻撃を行うことができる。メインプロセス終了まで持続								
ブルズアイ	1	6	マイナー	-	自身	自動		
効果： 射撃攻撃のダメージに+【感知】する								
ホロウショット	3	12	マイナー	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：武器効果のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてダメージを算出する。メインプロセス終了まで持続								
ダブルショット	1	9	メジャー	-	自身	自動		
効果：射撃攻撃を2回行う。この射撃攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体※」となる。さらに2回目の攻撃のダメージに+3Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない								
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：すでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである								
インターフィアレンス	1	10	判定の調整	武器	単体	命中	シーン1回	
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難易度として、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								
デュアルアロー	3	-	効果参照	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：「種別：矢弾」のアイテムの使用を宣言するときに使用する。携帯している「種別：矢弾」の同じ名前のアイテムを2個使用する。そのアイテムの効果（命中判定やダメージへの修正など）が2倍になる								
ドッジムーブ	5	2	効果参照	-	自身	自動	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								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シーン、シナリオ1回	
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、持続もせず即座に終了する								
リサイクル	1	8	効果参照	-	自身	自動		
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								
ハードラック	1	10	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：射撃攻撃の命中判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる								
フラッシュショット	2	18	マイナー	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：武器攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。メインプロセス終了まで持続								
インテンション	1							
効果：								
トレーニング:敏捷	1							
効果：								
トレーニング:器用	1							
効果：								
トレーニング:感知	1							
効果：								
フライトマニューバー	1							
効果：								
ホースマンシップ	1							
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：								
リムーブトラップ	1							
効果：								
オウルアイド	1							
効果：								
イクイップリミット	1							
効果：								

キャラクター名
スーテラ

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
サーチリスク	1							
効果：								
エンラージリミット	1							
効果：								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：	「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する							
ベアアップ	1							
効果：								
マシンアーマー	1							
効果：								
トレジャーハンターⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動	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回行う								
トレジャーハンターⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動	シーフ	
効果：	使用する際に能力値からひとつ選択する。フェイトを1点消費。選択した能力値に+2する。シーン終了まで持続							
トレジャーハンターⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動	シーフ	
効果：自身が使用した《インタラプト》に《インタラプト》が使用された時に使用する。フェイトを1点消費。自身が使用した《インタラプト》に対する《インタラプト》の効果は適用されず、かつ使用されたこととなる								
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								