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**	5
サポートクラス	ハンター	**Lv.1:**	ハンター	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	18	13	15	6	10	10	8
ボーナス	6	4	5	2	3	3	2
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	7	6	6	2	5	3	2

HP	67
MP	51
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	バゼラードウィップ	至近/投射	-2	9	0	0	0	-4	0
左手	スキル上昇値			9					
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			6	0	6	0	3	11	12
スキル									
その他									
総計(右)			4	9	6	0	3	7	12 m
総計(左)			6	9					
総計(両)									
ダイス数			1 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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	

現在重量： 0		
最大重量： 18	所持金： 420	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	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
ストライクスロー	5		パッシブ		自身			
効果： 投射による射撃攻撃ダメ+SL*4　射程+10m								
カッティングエッジ	2	3	ムーブアクション		自身	自動成功		
効果： 武器攻撃ダメ+SL*3　メインプロセス終了時まで持続する								
アンビデクスタリティ	1		パッシブ		自身		短剣/鞭	
効果：　右手と左手に装備してる種別：短剣と鞭の命中修正、攻撃力、行動修正値を合計し装備部位：双のひとつの武器として扱う。								
ワイドアタック	1	4	メジャーアクション	武器	範囲(選択)	命中判定		
効果： 対象が2体以上の場合武器攻撃ダメ+SL*2								
スイングダガー	1	5	効果参照		自身	自動成功	短剣	
効果： 投射した武器が装備品に戻る。メインプロセス終了時まで持続する								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体	自動成功	ｼﾌ/ｼﾅ1	
効果： スキル宣言時に使用する。　そのスキルの効果を消す。								
	1							
効果：								
ギガントウェポン	1		アイテム		効果参照			
効果： 種別：狩猟武器のダメ、重量に+SL*2　行動修正値-SLする								
アームズマスタリ狩猟	1		パッシブ		自身			
効果： 選択した武器攻撃命中+1d								
ハンターウェポン	1		アイテム		効果参照			
効果： SL個分の武器に種別：狩猟追加　重量+2　攻撃力+3　行動修正値-1								
ハンティングスタイル	1	10	セットアッププロセス		自身	自動成功	狩猟	
効果： 武器攻撃ダメ+筋力　命中-1d								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
トレーニング筋力	1		パッシブ		自身			
効果： 選択した能力基本値+3								

≪できること≫
遠距離武器攻撃
射程25mとか言うかなり攻撃を受け辛い距離から強力な武器を投射して攻撃できる！！
初期武器が強化されまくってバカみたいに協力な武器となっているためダイスの出目に左右されずダメージが基本的に高い
なんなら範囲攻撃にもなる始末。また、１回のみではあるがこのシステムの"最強スキル"、インタラプトで相手の必殺スキルを『無かったことに』できる！！！
そしてそして一番上のクラスを見て気づきましたでしょうか。アリアンにはメイジといったメインクラスのほかに
サブクラスというものが多数存在しておりビルドの幅がずば抜けて高いです b
一例：アルケミスト、レンジャー、シャーマン、モンク…バード、ダンサー、サムライetc

筋力+5m=射程25m
命中　2d+4
ダメージ　2d+18+4+20 +7 +6 +2=2d+44+15=2d+59=61~65~71

――チャパレ――――――
--セットアップ--
ハンティングスタイル　セットアッププロセス　MP10　自身　武器攻撃ダメ+筋力　命中-1d　マイナーで解除orシーン終了まで持続する
:MP-10
--ムーブ--
カッティングエッジ2　ムーブアクション　MP3　自身　武器攻撃ダメ+SL*3　メインプロセス終了時まで持続する

キャラクター名

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
ゴッデスブレス武器	1		パッシブ		自身			
効果：選択した攻撃ダメ+2								
フェイス：グランアイン	1		パッシブ		自身			
効果：攻撃のダメ+2								
効果：								
効果：								
効果：