

キャラクター名

プレイヤー名

ヤオ

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	11
サポートクラス	バートル	Lv.1:	レンジャー	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			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	15	21	20	8	15	9	9	HP	99
ボーナス	5	7	6	2	5	3	3	MP	81
クラス修正	0	2	2	0	1	1	0	フェイト	5
他修正									
能力値	5	9	8	2	6	4	3		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ラピッドボウ/ストロング	30m	-2	17	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具									
能力値			9	0	8	0	4	14	10
スキル	高機動部隊、ライト				+2			+15	+10
その他									
総計(右)			7	17	10	4	4	29	20m
総計(左)									
総計(両)									
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	所持品	
トラップ探知	6			6	+ 2 d	学術書×3	
トラップ解除	9			9	+ 2 d		
危険感知	6			6	+ 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		
現在重量： 0							
最大重量： 15		所持金： 16250		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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+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+[SL×2]								
ピアシングストライク	2	5	ダメージ		自身	自動成功		
効果：ダメージ+[SLD]。								
スレイヤー：竜	3		パッシブ		自身			
効果：取得時に選択した分類のキャラクターへの与ダメージに+[SL*4]。								
アデプト	1	-	セットアップ		自身	自動成功	シナリオSL	
効果：スレイヤーの適応分類を任意に変更。								
アームズマスタリー：弓	1		パッシブ					
効果：いつもの								
スピードショット	1		パッシブ				装備：弓とか	
効果：装備武器の行動値修正が0未満であればそれを0にする。								
ストロングボウ	1		アイテム					
効果：プリプレイに装備している弓に「重量+3」「攻撃力+5」								
ブラインドサイド	2		パッシブ					
効果：すでに識別判定に成功している対象には与ダメージ+[SLD]。								
ジャミングアロー	1	6	判定直後	武器	単体	自動成功	敵の、リコイルSLD	
効果：対象の命中判定に-3。								
コンパニオン	1		アイテム					
効果：バートル専用の【乗物】アイテム一個を得る。このマウントは本人のみ騎乗可能。								
コールドドラゴン	1	4	フリー		自身			
効果：コンパニオンで常備化したアイテムに騎乗。								
インタラプト	1	-	スキル直後	視界	単体	自動成功	シナリオ	
効果：本文。パッシブ、アイテム以外のタイミングの特技使用時、それを打ち消す。								
ギフト	★	-	ダイス直前		自身	自動成功		
効果：本文。判定+2D。								
レイザーシャープ	★		パッシブ		自身			
効果：武器攻撃ダメージ+1D。								

ヤオ

プレイヤー名

所持品

[illegible]