キャラクター名
リリト = ヴェルノン

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**		**レベル**	14
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	バートル	**性別**	男性
称号クラス				**年齢**	謎
種族	エクスマキナ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	真理

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	14	23	38	8	19	6	8
ボーナス	4	7	12	2	6	2	2
クラス修正	0	3	1	0	1	1	2
他修正							
能力値	4	10	13	2	7	3	4

HP	122
MP	107
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	アルケミカルボウガン（仮）ver2.33	100m	2	15	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	魔性面					2			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	トリックマント					5			
装身具	バスターグリップ								
能力値			10	0	13	0	3	20	9
スキル			7	10	2				
その他			1	12					15
総計(右)			20	37	16	16	3	18	24 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			2 d	4 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7			7	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 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	
冒険者セット	■ミスリルの矢
破龍(ゴウちゃん成長)	釣り竿
ベルトポート	調理用具
バックパック	
肉	
■MPポーション	
■ハイMPポーション	
■ハイHPポーション	
■ショートスピア	
■ラクダ	

現在重量： 35		
最大重量： 35	所持金： 172916	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**
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
ワイドアタック	5	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。命中判定の達成値に+SL								
インタラプト	★							
効果： スキル打消し								
バタフライダンス	★		パッシブ					
効果： 回避＋１D								
ドッヂムーブ	5	2	リアクション					
効果： 回避＋SL＋２								
ウィンドアタック	★	5	マイナー					
効果： ダメージ＋敏捷								
コンパニオン	★		パッシブ					
効果： 乗り物を取得								
ロデオ	★		パッシブ					
効果： スリップ無効								
ライドファイト	★		パッシブ					
効果： 命中＋SL　ダメージ＋SLｘ２								
アップデート	★							
効果： 能力値+5								
コールドラゴン	1	4	フリーアクション					
効果： ドラゴン呼べる								
ランナップ	★	3	セットアップ		自身			
効果： エンゲージが封鎖されてない限り離脱可能								
スペシャライズ：弓	4		パッシブ					
効果： 命中＋SL　ダメージ＋SL								
ファストムーブ	1	5	ムーブ					
効果： シーンSL回使用　離脱を行う								
ウェイクアップ	3	6	セットアップ		自身			
効果： ダメージにSLｘ３　シーン終了時まで継続								

【設定】
貴族に作られた彼女は速さを求めていた。なぜ人は速さを求めるのか……なぜ人は風を求めるのか。
それに対する人間の真理を求めて放浪する旅人。
それは建前として、速さを求めている理由は”ダイエット”のために極めている。
動くと痩せるそうなので、スピードを求めてきました。
でも、全く痩せません……なんで！？　なんでなの！？
こんなに相方のガンちゃんが速くなったのに、なんでだろう！！
まだ速さが足りないということなのかな。もっと速くならないと

キャラクター名

リリト = ヴェルノン

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
ウィンドセンス	1	8	判定直後		自身	自動成功		
効果： 判定直後にSLx2する								
セイバースキル	1	2	判定直前		自身	自動成功	シナリオ3回	
効果： 白兵攻撃の命中を+1Dする								
ジャミングアロー	1	6	判定直後	武器	単体	自動成功	シナリオSL分	
効果： 判定の達成値を-3								
ダブルショット	1	9	メジャー		単体			
効果： 2回攻撃、２回目はダメージ+3D								
トリックアタック	4	6	ワイドアタック		自身			
効果： ワイドアタック使用時、ダメージ+SLDする								
バーサルタイム	1	-	クリーンナップ				シナリオ1回	
効果： シナリオ１回と書かれたスキルを再び使用できるようにする。								
マークスマン	4		パッシブ					
効果： 射撃攻撃　SL x 5								
ヒストリー	1							
効果： 歴史や国についての知識判定に+1D								
マシンリム	1							
効果： 筋力、器用、敏捷+1								
キャッチアウト	2	5					SL=シーン	
効果： 対象がメジャーアクションのスキル使用直後に使用し、以後のそのスキルに対する判定に+2Dで対抗する								
トレーニング：敏捷	★							
効果： 敏捷＋３								
ホースマンシップ	1						5	
効果： 回避判定+SL								
フェイス：ブリガンティア	★							
効果： リアクションの達成値に+1								
アニマルエンパシー	1							
効果： 動物と対話できる								
トレーニング：筋力	★							
効果： 筋力＋3								
エナジーリミッツ	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								