

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	7
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	16
種族	フィルボル			境遇	放浪者
出自 (効果)	闘士			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	18	13	7	20	11	9
ボーナス	2	6	4	2	6	3	3
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	3	8	5	2	8	3	3

HP	68
MP	63
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	雷鳴の弓	30m	-2	15	0	0	0	-4	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具	鷹の目			3					
能力値			8	0	5	0	3	13	8
スキル	スピードショット+発展・スペシャライズ+発展		5	10				4	
その他	種族・一般							3	2
総計(右)			11	28					
総計(左)					5	11	3	16	8
総計(両)									m
ダイス数			3 d	3 d	3 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	8	1		9	+ 3 d
危険感知	8	1		9	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	
ベルトポーチ	
小道具入れ	
くさび	5
小型ハンマー	
ポーションホルダー	
MPポーション	2個
毒消し	2
理力符：光	

現在重量： 8  
 最大重量： 15  
 所持金： 2934  
 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
ニンプル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に行動値+3								
ワイドアタック	3	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+[SLx2]								
インタラプト	★		効果参照	-	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象が「タイミング：パッシヴ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言したときに使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせず即座に終了となる。効果を発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する。								
バタフライダンス	★		P	-	自身	-		
効果： 回避判定+1D								
ホークアイ	5	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 射撃ダメージに+[SLx3]。シーン終了まで								
アームズマスタリー：弓	★		P	-	自身	-		
効果： 命中判定+1D								
スピードショット	★		P	-	自身	-	月・魔導・錬金・銃装	
効果： 武器の「行動修正値」が0未満の場合、「修正：±0」								
スペシャライズ：弓	5		P	-	自身	-		
効果： 命中判定の達成値+SL、ダメージ+SL								
インベナム	2	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 1点でも与えた場合、[毒(SL)]。メインプロセス終了まで								
アキュレイトショット	★	8	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： シーン終了まで効果持続に変更								
ストロングボウ	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 重量+3 攻撃力+5								
ウェポンフォーカス	★		P					
効果： 武器。ダメージ+5								
スウィフティ	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 戦闘移動あるいは離脱を行う。封鎖されている場合は離脱不可。								
サーチリスク	★		P					
効果： 危険感知+1D								
ファインドトラップ	★		P					
効果： 罠発見+1D、失敗時罠不発。								

PL:紫藤 鈴  
 スキア(ギリシャ:影)・ハービヒト(ドイツ:鷹)  
 武器+ギルサバ 5D+14(放心)  
 St タウント 【感知】vs【精神】勝[逆上]  
 Mv ホークアイ +15ダメ  
 Mn パワーブレイク +3ダメ(スリップ)  
 Mj ワイドアタック(範囲選択) +6ダメ  
 インベナム [毒2]

