キャラクター名
コウ

プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	シーフ	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	14歳
種族	ヴァーナ			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	闘士			**目標**	運命:孤独

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	16	36	31	6	39	6	27
ボーナス	5	12	10	2	13	2	9
クラス修正	0	2	2	0	2	0	2
他修正							
能力値	5	14	12	2	15	2	11

HP	235
MP	236
フェイト	20

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ナイトウォッチャー＆ナイチンゲール	15m	5	50				2	
左手	―								
頭部	精霊布のヘアバンド				0	0	15		0
胴部	マークスマンジャケット				1	18	0		2
補助	危険反射の腕輪				1	3	3		0
装身具	トラップシューター								
能力値			14	0	12	0	2	27	10
スキル			5	87	16			16	5
その他									
総計(右)			24	137	30	21	20	45	17 m
総計(左)			19	87					
総計(両)									
ダイス数			5 d	4 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	15			15	+ 3 d
トラップ解除	14			14	+ 3 d
危険感知	15			15	+ 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	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 16	所持金：	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**
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
	○							
効果：								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/Sr	
効果： 対象が宣言したスキルの効果を打ち消す。								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功」		
効果： 戦闘移動や離脱を行う。								
スペシャライズ:魔導銃	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した武器の命中判定とダメージに+5								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーを取得する。								
ガンパード	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 種別:魔導銃の武器を装備部位:双に変更、攻撃力に+15								
アームズマスタリー:魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔導銃による武器攻撃の命中判定に+1D								
カウンターショット	★	-	判定直後	武器	単体	命中判定	1/Sr	
効果 :魔導銃限定。対象の命中判定の直後。対象の達成値を難易度として自身の命中判定を行い、勝利した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
ブリンク	3	4	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 自身の【移動力】を30mに変更して戦闘移動を行う。								
カスタムガン	3	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： 前提《ガンパード:5》 取得している魔導銃の[命中修正]と[攻撃力]に6点まで自由に割り振れる。								
インターセプト	3	5	リアクション	-	自身	命中	3/Sr	
効果： 魔導銃限定。射撃攻撃、魔法攻撃に対するリアクションを命中判定で行う。								
シュートアウト	3	5	リアクション	-	自身	命中	3/Sr	
効果： 射撃武器限定。射撃攻撃、魔法攻撃に対するリアクションを命中判定で行う。								
ブラインドサイト	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別済みの対象に対してのDRに+5D								
アキュレイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【器用】判定に+1D								

コウ専用アイテム（GM考案）

【武器】
名前:ナイトウォッチャー＆ナイチンゲール
性能:威…CL+3　命…+2　行…+2　射…15m　種…魔導銃
【特殊効果】
効果1、《インターセプト》《シュートアウト》の回数をシーン化。
効果2、自身の【感知】と対象の【敏捷】で対決し、勝利でDR+5D
【入手経路】
前回のセッションのアフタープレイの報酬（ナイトウォッチャー）ネームドからの固定ドロップ（ナイチンゲール）

【補助防具】
名前:危険反射の指輪
性能:回…+1　物・魔防…3/3
【特殊効果】
回避判定を命中判定で行うスキルを使用し、判定に失敗しても回避判定を行える。ただしこの回避判定でスキルは使用できない。
【入手経路】
今セッションのハンドアウトアイテム

【頭防具】
名前:精霊布のヘアバンド
性能:魔防…+15

キャラクター名
コウ

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
ストレイトショット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	射撃武器を使用した命中判定に+1D							
ダブルショット	★	9	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：	[対象:単体※]に射撃攻撃を2回行い、2回目のDRに+3D。1回目が失敗した場合、2回目は無効となる。							
カッティングプラン	★	8	マイナー	-	自身	-		
効果：	そのメインプロセスで行う射撃攻撃はスキルやアイテムによってダメージを軽減できない。							
インターフィアレンス	★	10	判定直後	武器	単体	命中	1/Se	
効果：	対象の命中判定直後。対象の達成値を難易度として自身の命中判定を行い、勝利した場合、対象の攻撃は失敗となる。							
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+25							
フォーチュンヒット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	射撃攻撃に+【幸運】							
ハードラック	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	3/Se	
効果：	射撃攻撃の命中判定直後。ダイスの1つの目を6に変更する。							
ラストラック	3	10	判定直後	-	自身	自動成功	3/Se	
効果：	判定で振った任意の3個以下のダイスを振り直す。							
フェイバリットウェポン:魔導銃	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	[種別:魔導銃]を使用した武器攻撃のダメージに+6							
ハンドリング:双（封印）	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	選択した装備部位の武器を使用した武器攻撃の命中判定に+2							
ストームラン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	自身が装備している[移動修正]が0以上の防具1つにつき、【行動値】に+2							
フェイバリットウェポンII	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	《フェイバリットウェポン》で選択した種別の武器を装備している場合、【行動値】に+9							
ドッジマスター	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	自身が装備している防具の[回避修正]が0以上の場合、回避判定に+6							
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避判定に+1D							
スーパードッジ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	[回避修正]が0以上の場合、回避判定に+6							
デッドショット	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	前提《マークスマン:5》　射撃攻撃のダメージに+20							
異才:インテュイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【敏捷】判定に+1D							
異才:アフターイメージ	★	12	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：	前提《バタフライダンス》　命中判定と回避判定に+1D							
風と歩む者	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避判定と命中判定に+4							
魔弾の射手	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	射撃攻撃のDRに+2D							
パリペイディア	1	20m	判定直後	-	単体	自動成功	1/Se	
効果：	対象が行う判定の直後。その判定を振り直させるが、自身のフェイトを1点消費する。							
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	危険感知の判定に+1D							

キャラクター名
コウ

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
トレーニング:器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 基本器用値に+3								
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大MPに+CL								
トレーニング:感知	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 基本感知値に+3								
トレーニング:敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 基本敏捷値に+3								
ストリートワイズ	★	-	メジャー	-	自身	幸運		
効果： 情報収集を【幸運】で行い、判定に+1D								
トレーニング:幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 基本幸運値に+3								
ファーストエイド	★	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果： 対象が戦闘不能状態の時、難易度10の【器用】判定に成功する事で、対象をHP1、行動済みの状態で回復させる。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知の判定に+1D　探知失敗でもトラップが発動しない。								
トラッキング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 足跡や痕跡を追う【感知】判定に+1D								
女王への誓い	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 現在のクラス以外のクラススキルを取得するが、既に取得しているスキルの1つを封印する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								