キャラクター名
ツヴァイA

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	16
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	23
種族	アーシアン			**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	13	26	26	9	22	8	8
ボーナス	4	8	8	3	7	2	2
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							
能力値	4	11	8	3	9	3	4

HP	133
MP	142
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	キャリバー（双）	10		34					
左手									
頭部	S1蝶の帽子				1	1			
胴部	ネーロアーマー					19		2	-1
補助	バトルバックラー		2		1	7			-1
装身具	S1鷹の目								
能力値			11	0	8	0	3	17	9
スキル	ﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞﾝｽ、ｱｰﾑｽﾞﾏｽﾀﾘｰ、ｱｷｭﾚｲﾄ		2D		1D	2	2		
その他	蝶の帽子、GH				2		20		
総計(右)			13	34	12	29	25	19	7 m
総計(左)			13	0					
総計(両)									
ダイス数			4 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9	1D		9	+ 3 d
トラップ解除	11	2D		11	+ 4 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
冒険者セット	
ハイMPP*2	

現在重量：	7		
最大重量：	13	所持金： 460	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
アーシアン：事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする								
ワイドアタック	○	4（3）	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]								
ドッジムーブ	○	2（1）	回避判定		自身			
効果： 判定と同時。回避判定+SL+2								
カリキュレイト	★		イニシアチブ		自身	自動	1/シーン	
効果： イニシアチブでメインプロセスを行う								
インタラプト	◇		判定直後	武器	単体	命中	1/シナリオ	
効果： 1シナリオに1回　相手の攻撃に割り込める命中判定対抗成功で敵攻撃失敗								
ステップ：ダーク	◇	4	セットアップ		自身	自動		
効果： 回避達成値に+SL*2。シーン終了まで持続								
バトルステップ	◇		パッシブ			自身		
効果： ステップ効果中、命中+SL、回避+SL、攻撃ダメ+SL								
インベナム	◇	6（5）	効果参照		自身	自動		
効果： 武器攻撃と同時使用。ＨＰﾀﾞﾒｰｼﾞで毒SL								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身	自動		
効果： 回避判定に+１Ｄ								
キャリバー	★		アイテム		自身			
効果： ウェポン:キャリバーを取得								
ワイドストーム	◇	3（2）	効果参照		自身	自動		
効果： メジャー、命中判定のシーフ系の武器攻撃と同時に使用。ダメ+SLD								
キャリバーガンパード	○		アイテム		効果参照			
効果： キャリバーの攻撃力に+SL*3、重量6、装備部位：双にする								
アームズマスタリー：魔道銃	★		パッシブ			自身		
効果： 魔道銃の命中判定+1D								
デッドリーポイズン	○		パッシブ		自身			
効果： 毒の効果に+SL								
アキュレイト	★		パッシブ			自身		
効果： 【器用】判定に+1D								

鷹の目　射撃攻撃ダメ+3
GH　攻撃+2D

シューターハンド　射撃攻撃ダメ+5、射程+10
バトルステップ　命中+3、回避+3、ダメ+3
インベナム　毒10（スキルで回復不可）
デスターゲット　ダメ+8

ワイドアタック+トリックアタック+ワイドストーム(2体以上)　5D+3D+2D（GH）+44
ダブルショット+ワイドストーム　1回目　5D+2D+34　2回目5D+2D（GH）+34

キャラクター名
ツヴァイA

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
インターフィアレンス	★	10	判定直後	武器	単体	命中	1/シーン	
効果：	対象の攻撃の命中判定に命中判定で勝利したら攻撃失敗							
ダブルショット	★	9	メジャー		自身	自動		
効果：	射撃攻撃を2回行う、対象単体※、2回目は攻撃ダメ+3D							
デスターゲット	★	6	マイナー		自身	自動		
効果：	ダメに+【敏捷】							
ブロブポイズン	2		パッシブ		自身			
効果：	毒はスキルで回復できない、また強度に+SL							
トリックアタック	3	6	ﾜｲﾄﾞｱﾀｯｸ		自身	自動		
効果：	ﾜｲﾄﾞｱﾀｯｸの武器攻撃に+SLD							
シューターハンド	★		パッシブ		自身			
効果：	射撃攻撃のダメに+5、射程に+10							
トレーニング：感知	1							
効果：	感知+3							
トレジャーハンターⅠ	1	ﾌｪｲﾄ1点						
効果：	ドロップロール直後に使用。さらにドロップロールを1回行う							
トレジャーハンターⅡ	1	ﾌｪｲﾄ1点						
効果：	選択した能力に+2.シーン終了まで持続							
トレジャーハンターⅢ	1	ﾌｪｲﾄ1点						
効果：	インタラプトにインタラプトを使用われた時に使用。相手のインタラプトは効果が適用されず、さらに使用したことになる							
リブーブトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：	トラップ解除に+1D							
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：	筋力基本、器用基本、敏捷基本+1							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	MP+CL							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								