キャラクター名
センウッドゲイナー

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	19歳
種族	ヴァーナ			**境遇**	没落
出自（効果）	学者			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	24	24	6	12	10	9
ボーナス	4	8	8	2	4	3	3
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	4	10	9	2	6	4	3

HP	85
MP	80
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	ガンパード	10m	0	26	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	鷹の目			3					
能力値			10	0	9	0	4	15	9
スキル	ﾌｪｲｽ：ﾌﾞﾘｶﾞﾝﾃｨｱ，ﾗﾋﾟﾃﾞﾃｨ，ﾊﾝﾃｨﾝｸﾞｱｲ			3	3				
その他	サクセション，カスタムガン		1	2					
総計(右)			12	34	13	13	4	17	9 m
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
トラップ探知	6			6	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	6	1		7	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 3 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	4			4	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
耐毒符	
ベルトポーチ	
冒険者セット	
バックパック	
HPポーション*3	
ハイＭＰポーション*4	
万能薬	
聖水*2	

現在重量： 9		
最大重量： 26	所持金： 4570	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
ハイジャンプ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 回避判定+1D								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 対象が使用したスキルの効果を打ち消す								
ドッジムーブ	5	2	リアクション	-	自身	回避判定		
効果： 回避判定を行う．達成値+[SL+2]								
	1							
効果：								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーを取得								
ガンプレイ	1	4	セットアップ	10m	単体	器用		
効果： 対象の【精神】と対決判定，達成値+[SL*2]．勝利すると相手に逆上を与える								
ガンパード	5		アイテム			-		
効果： キャリバーの攻撃力+[SL*3]し，重量6，装備部位：双に変更								
インベナム	3	4	ﾏｲﾅｰｱｸｼｮﾝ	-	自身	自動成功		
効果： そのメインプロセスで行う攻撃で1点でもHPﾀﾞﾒｰｼﾞを与えた場合，[毒(SL)]を与える								
アームズマスタリー：魔導銃	1		パッシブ		自身	-		
効果： 魔導銃を使った攻撃の命中+1D								
カウンターショット	1		判定直後	武器	単体	命中判定	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用，その命中判定の達成値を難易度として対抗判定を行い，成功したら攻撃を失敗させる								
キャプチャーショット	3	5	メジャー	武器	単体	命中判定		
効果： 射撃攻撃を行う．ﾀﾞﾒｰｼﾞが1点でも入った場合，対象の移動力-[SL*5]m．マイナーで解除可								
ファニング	3	5	メジャー	武器	効果参照	命中判定		
効果： 「種別：魔導銃」の武器で攻撃するときのみ使用可能。[SL+1]体の対象に射撃攻撃を行う								
ラピディティ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	CL5以上	
効果： 敏捷判定の達成値+2								
ハンティングアイ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃のダメージ+3								

所持金ダイス：5
◆銃を片手に世界中を駆け回る便利屋．
実家は学者でそれなりに裕福な家であったが，借金によって没落．
以来，冒険者斡旋業者に引き取られ，日々無茶ぶり気味な依頼に東奔西走する毎日を送っている．本人はある程度実力をつけたら独立する（というか逃げ出す）つもりだが引き取り手にそんなつもりは全くない様子．
最近，師匠からちょっといわくつきの魔導銃を渡された．

「なんで私だけこんな目にーっ！」
「これは修行これは修行これは修行・・・」

◆◆◆　次レベルでは，ワンコインショット，カスタムガン，ディフュージョンショット　を取得予定　◆◆◆

次回セッション中，蝶の帽子購入予定

キャラクター名
センウッドゲイナー

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
ワンコインショット	1	-	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙ直前	-	自身	自動成功		
効果：物理，魔法防御-[3*SL]としてﾀﾞﾒｰｼﾞ適用								
カスタムガン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：アイテム鑑定+1D								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：装備重量+5								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：最大MP+[CL]								
フェイス：ブリガンティア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：リアクションの達成値+1								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力基本値+3								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：敏捷基本値+3								
サクセション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：キャリバーを指定：攻撃力+1								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：精神基本値+3								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：所持可能アイテム重量2倍								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								