キャラクター名: キャス・パリューグ

プレイヤー名:

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	19
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	アルケミスト	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	20
種族	ヴァーナ			**境遇**	傷病
出自（効果）	錬金術師			**目標**	探索

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	20	27	36	6	24	6	9
ボーナス	6	9	12	2	8	2	3
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							
能力値	6	12	12	2	10	3	5

HP	160
MP	169
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	20m	4	39	0	0	0	0	0
左手									
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	ミラージュクローク					8			
補助	トリックマント					5			
装身具	警告の碧水晶								
能力値			12	0	12	0	3	22	11
スキル	ウェポンフォーカス+スペシャライズ		5	20	2				5
その他	漆黒の星＋クイックホルダー		1		2			3	
総計(右)			22	59	17	14	3	25	16 m
総計(左)									
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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 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	12			12	+ d

所持品	
風の隕鉄	

現在重量： 0

最大重量： 40

所持金： -77440

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**
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	猫族、作成時に敏捷基本値に+3							
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功		
効果：	DRに+（SL）D							
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	回避判定に+1d							
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	特技打消し							
ドッヂムーヴ	5	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果：	回避判定の達成値SL+2							
ランナップ	1	3	SET	-	自身	自動成功		
効果：	戦闘移動、離脱を行う							
スペシャライズ	5	-	パッシヴ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	魔導銃　達成値ダメージに＋SL							
ウェポンフォーカス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	選択武器	
効果：	魔導銃　ダメージに+5							
インベナム	3	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃と同時　毒(SL)付与							
ジャストディフェンス	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	回避判定の達成値+2							
	★							
効果：								
トキシコロジー	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	毒の効果強度+1							
エリクサー	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	ポーションの効果+1d6							
	1							
効果：								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	キャリバー一個習得							

エルダナーンの錬金術士、ヘンウェン=パリューグの養子にして助手にして弟子
全てに“元”が付く

その昔、荒野で死にかけて転がっていた所を、ヘンウェンに拾われるも
命の恩人かつ師匠は数年前に呆気無く流行病であの世へおさらば
ソレを見て一度、死にかけて感じた「青褪めた死」への恐怖は強くなるばかり

ヴァーナは神の子の中でもいっとう短命だ
他の神の子の寿命はフィルボルやヒューリンですら２０年、ネヴァーフなどは倍、
エルダナーンやネフィリムに至っては倍なんて騒ぎじゃない程に長く生きる

そして、そんなに長く生きるはずの恩師ですらこのザマだ
卑怯じゃないかと腹が立って、ならばと目指すは錬金術の深淵、不老不死

そういう訳で研究と実験三昧を繰り広げていたが、現実“しゃっきん”はそうは行きませんでした　まる
ってなわけで師匠の遺産であるキャリバーを引っ張りだし今に至る

癖の強い茶髪を藁束のごとく一つの三つ編みにして前に流している
大きい緑の目に大きな猫の耳。鼻が少し低めの童顔に雀斑
革製と思しき茶系統の地味な旅装束に大きな丸眼鏡

キャラクター名：キャス・パリューグ

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
キャリバーガンパード	5	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：	効果変更							
カスタムガン	3	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：	SL×２点のボーナスポイント							
アームズマスタリー	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	魔導銃使用　命中判定+1ｄ							
ファニング	1	5	メジャー	武器	SL+2体	命中判定	魔導銃使用	
効果：	射撃攻撃　ガンバトルユニット適応							
カウンターショット	1	-	判定直後	武器	単体	命中判定		
効果：	攻撃の達成値を難易度として命中判定　成功すれば攻撃失敗							
マジックバレット	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	攻撃力＋（SL×２）　無属性の魔法ダメージに変更							
ランニングショット	1	5	ムーヴ	-	自身	自動成功		
効果：	戦闘移動を行う　回避+1d6							
カリキュレイト	1	-	イニシア	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	イニシアチブにメインプロセスを行う							
	★							
効果：								
ストレイトショット	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	射撃攻撃の命中判定+1D							
デッドリーポイズン	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	毒の効果強度＋SL							
ブロブポイズン	3	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	スキルで回復不可へ　効果強度+SL							
ハードラック	1	10	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	命中判定後、出目を６に変更							
インターフィアランス	1	10	判定直後	武器	単体	命中判定	シーン1回	
効果：	攻撃の達成値を難易度として命中判定　成功すれば攻撃失敗							
ダブルショット	1	9	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果：	射撃攻撃を2回行う　2回目の攻撃のダメージ+3d							
	★							
効果：								
スプリンター	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	移動力＋５							
	★							
効果：								
ポイズンストライク	2	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	毒、ノックバックに+SL							
シューターハンド	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	射撃攻撃のダメージ+5　射程+10ｍ							
ゴールドアドベンチャー	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	トラップによって受けるロスを-10							
ドッヂマスター	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：	回避判定値+[SL+1]							

キャラクター名
キャス・パリューグ

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
アルケミーノウレッジ	1	–	パッシヴ	–	自身	–		
効果：錬金術関連+1ｄ								
トレーニング【筋力】	1	–	パッシヴ	–	自身	–		
効果：肉体基本値+3								
トレーニング【俊敏】	1	–	パッシヴ	–	自身	–		
効果：俊敏基本値+3								
トレーニング【感知】	1	–	パッシヴ	–	自身	–		
効果：感知基本値+3								
インテンション	1	–	パッシヴ	–	自身	–		
効果：最大ＭＰ+ＣＬ								
マジカルハーブ	2	–	アイテム	–	自身	–		
効果：ハイＭＰポーション2本補充								
ファインドトラップ	1	–	パッシヴ	–	自身	–		
効果：トラップ探知判定+１Ｄ								
リサーチリスク	1	–	パッシヴ	–	自身	–		
効果：危険感知判定+１Ｄ								
スーパーセンス	1	–	パッシヴ	–	自身	–		
効果：警戒行動、聞き耳の達成値+1								
エリアリサーチ	1	–	パッシヴ	–	自身	–		
効果：警戒行動を行える　聞き耳判定に失敗しても気づかれなくなる								
エンラージリミット	1	–	パッシヴ	–	自身	–		
効果：重量制限を【筋力基本値×２】								
ファーストエイド	1	–	メジャー	至近	単体	器用		
効果：難易度１０の器用判定　成功したら戦闘不能解除								
フェンサー	1	–	効果参照	–	自身	自動成功	シーフ	
効果：フェイト１点　DRに+（対象の数）Ｄ								
フェンサーII	1	–	判定直前	–	自身	自動成功		
効果：フェイト１点　リアクション判定に+２Ｄ								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								