キャラクター名
ノエル

プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	23
サポートクラス	エクセレント	**Lv.1:**	アルケミスト	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヴァーナ			**境遇**	渡来
出自（効果）	騎士			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	12	40	6	34	6	38
ボーナス	4	4	13	2	11	2	12
クラス修正	0	0	3	0	0	1	4
他修正							1
能力値	4	4	16	2	11	3	17

HP	180
MP	205
フェイト	14

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ショットガン	20m	-1	15	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	ブリッツゴーグルS1				0	3	1		0
胴部	ラピッド・ラビット(伝承武具)				0	27	0		-1
補助	ブリッツガードS1				-1	4	1		0
装身具	ブリッツグローブS1		2					3	
能力値			4	0	16	0	3	27	9
スキル	フォーチュンヒット、マークスマン、サイレントキル			61					
その他									
総計(右)			5	76	15	34	5	28	8 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11			11	+ 3 d
トラップ解除	4			4	+ 3 d
危険感知	11			11	+ 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
【アームズクリスタル】	
増幅のクリスタル*3	「種別：ポーション」
	MPポーション*5★
「種別：乗物」	MPポーション*5
水牛	ハイMPポーション*20
	HPポーション
「種別：収納」	毒消し*5
ベルトポーチ	聖水*2
異次元バッグ	
ポーションホルダー	「種別：銃部品」
矢筒	パウダーチャージⅣ

現在重量：	74		
最大重量：	76	所持金： 946172	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								
	1							
効果：								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを効果を発揮させず即座に終了させる								
ソウルコンバート	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果 :フェイトを消費するスキルをフェイト1点につき【MP】10点で使用できる。このとき消費するフェイト全てを【MP】で消費しなければならない(分類：ロールは不可)								
マスターラック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果 :判定後(スキル・フェイトなど振り直しが終了)使用：判定で振ったダイス1個を選択し、そのダイスの目に+1(最大6)する。結果6の目が2つ以上ならクリティカル								
スニークアップ	★	6	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： 移動直前に使用：この移動ではあなたは封鎖されず、敵キャラとエンゲージしても移動を終了しなくてもよい								
フェイタルヒット	★	10	効果参照	-	自身	自動成功	隠密、1/ｼｰﾝ	
効果： 武器攻撃のダメージでクリティカルした直後に使用：６の目の数を倍にしてダメージロール増加を算出する								
ハードラック	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	3/ｼﾅﾘｵ	
効果 :射撃攻撃の命中判定後(スキル・フェイトなど振り直しが終了)使用：判定で振ったダイス1個を選択し、そのダイスの目を6に変更する。結果6の目が2つ以上ならクリティカル								
影縫い	★	-	効果参照	単体	武器	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果 :判定後(スキル・フェイトなど振り直しが終了)使用：判定で振ったダイス1個を選択し、それを除外して達成値を算出する(ダイスが0個なら達成値0)/6の目が1個以下ならクリティカルでなくなり、すべて1の目ならファンブル								
アルコンシード	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	2/ｼﾅﾘｵ	
効果： 攻撃ダメージの直前：そのダメージに+[(CL+1)]Dする								
	1							
効果：								
ワイルドカード	★	-	判定直前	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 選択：【敏捷】/選択した能力基本値で代用判定する								
必殺の矢	★	FP3	判定直前	-	自身	-	-	
効果 :射撃攻撃の命中判定の直前：フェイト3点消費し、射撃攻撃のダメージロールでは振ったダイスの目の合計を2倍にしてダメージを算出する								
ミラーアタック	★	FP3	判定直後	-	自身	自動成功	-	
効果： フェイト3点消費：命中判定で振ったダイスのうち、1個の出目を6に変更する								
ゴッドノウズ	2	FP1	判定直後	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果： フェイト1点消費し、あなたが行なった判定の直後に使用：その判定の達成値に+[SL*2]する								

誓約：伝説の武具　経験点：50点
・恩恵：伝承武具を１つ獲得する。[継承][伝承][宿命][特徴][呪詛]は取得時に選択したものとなる。
　→胴部：「革鎧」「継承：拾いもの」「伝承：死神の武具」「宿命：幸運」「特徴：なし」「呪詛：臆病」
　　拾いもの：スキル欄「ラック」参照 / 死神の武具：スキル欄「アサシン」参照 / 臆病：スキル欄「チキン」参照
　　幸運：その防具は、いつかあなたに幸運をもららすだろう。
・束縛：誓約「伝説の武具」で取得したアイテムを装備していないとき、あなたが行なうあらゆる判定に-１Ｄ

成長履歴
レベル1□□ビースティング1□□ビースティング2□□インタラプト1□□OP1□OP2
レベル2□□AM：錬金銃1□□CV：ショットガン1□ガンスミス1
レベル3□□CC：プリーチャー□マスターラック1□□ソウルコンバート1
レベル4□□CC：ニンジャ□□コンシールアタック1□マーダースキル1
レベル5□□ミラーアタック1□□コンシールアタック2□マーダースキル2
レベル6□□ソアスポット1□□コンシールアタック3□マーダースキル3
レベル7□□ソアスポット2□□スニークアップ1□□マーダースキル4
レベル8□□CC：エクセレント□ゴッドノウズ1□□マーダースキル5
レベル9□□ビースティング3□□カラミティトリガー1□ゴッドノウズ2
レベル10□CC：スカウト□□アキュレイト1□□マークスマン1
レベル11□エイミングショット1□フェイタルヒット1□マークスマン2
レベル12□ストレイトショット1□ダブルショット1□□マークスマン3
レベル13□アデンダム1□□フォーチュンヒット1□マークスマン4
レベル14□インターフィアレンス1□ハードラック1□□マークスマン5

キャラクター名
ノエル

プレイヤー名

所持品			
スピードローダーII			
「種別：矢弾」			
轟魔弾*10			
延引弾*5★			
「種別：呪符」			
理力符：光*2			
理力符：闇*3			
理力符：風*3			
理力符：火*3			
理力符：水*3			
理力符：地*3			
HPポーション*5			
MPポーション*23			
野菜*23			
聖水*2			
バッグパック			
回復の泉			
ドミノ			
胴着			
ファインバックラー			
手入れ道具			
錬魔弾*5			
ゲームバトル*2			
野菜			
理力符：風			
聖水			
野菜(半額)			

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：対象が行なう攻撃の命中判定の直後：その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行なう。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる								
	1							
効果：								
ハードヒット	3	10	DR直前	-	自身	自動成功	隠密、3/ｼｰﾝ	
効果：武器攻撃のダメージに+[SL*10]/スキル・アイテムの効果で軽減できない。効果はメインプロセス終了まで持続								
ソアスポット	2	3	DR直後	-	自身	自動成功	1/ﾗｳﾝﾄﾞ	
効果：あなたが行なった攻撃のダメージロールで振ったダイスを[SL*2]個以下の任意の数のダイスを振り直す								
	1							
効果：								
エイミングショット	★	10	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	-	
効果：射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1D、ラウンド終了まで持続								
アデンダム	★	8	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なうことができる。行動済でもメインプロセスを行え、このメインプロセスを行なっても行動済にならない								
	1							
効果：								
ファントムシフト	★	-	フリー	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：隠密状態となる。またその隠密状態で行なう判定に+1Dする。効果は隠密状態が解除されるまで持続								
	1							
効果：								
ハイドコート	★	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：隠密状態となる。エンゲージしていても、								
ホロウショット	1	12	マイナー	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：武器攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御】と【魔法防御】を0としてHPダメージを算出する。メインプロセス終了まで持続								
	1							
効果：								
ダブルショット	★	15(9)	メジャー	武器	※単体	命中	-	
効果：射撃攻撃を2回行なう：2回目の攻撃のダメージに+3Dする。ただし1回目に命中しなければ2回目の攻撃は行えない(タイミング：メジャーのスキル・パワー使用不可)								
ビースティング	3	10(4)	メジャー	武器	単体	命中	-	
効果：対象に武器攻撃を行なう。その攻撃の命中判定に+[(SL+1)D]する								
	1							
効果：								
オプションパーツ	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：「種別：銃部品」のアイテムをSL個取得する。あなたのみ携帯可能								
ガンスミス	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：マスケットを1個取得する								
コンバージョン：ショットガン	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：武器名称を「ショットガン」に変更し、攻撃力+[SL]、「射程：20m」に変更し、武器攻撃は常に「対象：範囲(選択)」となる。他のコンバージョン：〜〜を取得不可								
	1							
効果：								
コンシールアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：攻撃の命中判定+1D、ダメージ+[(SL)D]する								
マーダースキル	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃の命中判定でクリティカルした場合、クリティカルによるダメージロールに加えて、さらにダメージ+[(SL+1)D]する								

キャラクター名
ノエル

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
カラミティトリガー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「クリティカル：ダイスロール増加」のスキルでクリティカルした場合、追加するダイスの数にさらに+[SL+1]Dする								
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+[SL*5]								
ストレイトショット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1D								
アキュレイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【器用】判定に+1Dする								
フォーチュンヒット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃のダメージに+【幸運】								
AM：錬金銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	錬金銃	
効果：選択種別の命中判定に+1D								
アサシネイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージに+【敏捷】する								
サイレントキル	5	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：武器攻撃のダメージに+[SL*4]								
完全奇襲	★	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：あなたが行なう射撃攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキル・アイテムも使用できない								
幻想舞踏	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：あなたが取得している《ハードラック》の「効果」を「射撃攻撃の命中判定」から「あらゆる判定」に変更する。また、この《ハードラック》はスキル・アイテムによる「効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる」という効果を受けない								
	1							
効果：								
ラック	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：伝承武具の「重量」+2、【幸運】+1								
アサシン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージロールへのダイス追加に加えてさらにダメージに+[(CL/3)+2]Dする。呪詛追加								
チキン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：回避判定でファンブルした場合、装備者の【物理防御】と【魔法防御】を0として計算する。メインプロセス終了まで持続								
伝説の武具	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：誓約「伝説の武具」で取得したアイテムを装備していないとき、あなたが行なうあらゆる判定に-1D								
忠誠の誓い	1	-	パッシブ	-	自身	-	錬金銃	
効果：選択種別の武器を装備時：命中判定にクリティカルした場合ダメージに+3Dする								
忠誠の誓い	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：恩恵で選択した「種別」以外の武器を装備した場合、命中判定に-1Dする								
アルコンシード	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：アルコンシードを2回使用した場合、あなたはNPCとなる								
セット効果：ブリッツ	1	-	パッシブ	-	自身	-	3～4個	
効果：射撃攻撃のダメージに+2D								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力】によるｱｲﾃﾑ所持重量2倍								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力】基本値+3								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：罠解除判定+1D								

キャラクター名
ノエル

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
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 罠探知判定+1D、探知に失敗しても罠が作動しなくなる								
フェンサーⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果： 武器攻撃と同時使用：フェイト1点消費。その攻撃のダメージに+[(その攻撃の対象の数)D]する								
フェンサーⅡ	★	-	判定直前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果： リアクション直前に使用：フェイト1点消費。そのリアクションの判定に+2Dする								
フェンサーⅢ	★	-	パッシブ	-	自身	-	シーフ	
効果： フェイトを使用して武器攻撃のダメージロールを増やす際に消費したフェイト1点ごとにダイスを2個増やす								
フックダウン	★	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する								
アンチトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ探知、トラップ解除、危険感知の達成値+1し、さらにあなたが作動させたトラップに対する判定の達成値に+2								
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力】【器用】【敏捷】基本値+1								
フェイス：セフィロス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【敏捷】【幸運】基本値+1								
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【幸運】基本値+3								
ライトニングショット	★	12	メジャー	6Sq	直線(選択)	命中	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 対象に射撃攻撃を行なう								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【感知】基本値+3								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【敏捷】基本値+3								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【器用】基本値+3								
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 警戒行動を行なうことができ、聞き耳判定に失敗しても気づかれない								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知判定に+1D								
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】判定で行なう。その【幸運】判定に+1D								
スティグマ	★	FP1	判定直後	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 判定直後にフェイト1点消費して使用する。判定の達成値に+1Dする								
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大MP】+[CL]								
ダンジョンマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
ファーストエイド	★	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果：								
	1							
効果：								
効果：								