キャラクター名
クーン＝スコグカット

プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	20
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**	9歳
種族	ヴァーナ			**境遇**	親友
出自（効果）	狩人			**目標**	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	15	35	6	34	6	20
ボーナス	5	5	11	2	11	2	6
クラス修正	0	1	0	0	3	1	3
他修正							2
能力値	5	6	11	2	14	3	11

HP	189
MP	201
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	3	40	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具	プラチナムスカーフ								
能力値			6	0	11	0	3	25	10
スキル	ハンティングアイ、スペシャライズ、ウェポンフォーカス		18	70	15	15	13	14	25
その他	ギルドサポート（行動値+15、防御+8）、ダメージ増加（+幸運、敏捷）		8	22		12	12	15	
総計(右)			35	132	26	27	28	54	35 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			4 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	14	+2		16	+ 3 d
トラップ解除	6		2	8	+ 3 d
危険感知	14	+2		16	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 3 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定	6			6	+ d

所持品	
バックパック	
ポーションホルダー	
小型ハンマー	
冒険者セット	
ハイHPポーション×5	
ハイHPポーション×4	
ハイMPポーション×5	
くさび	
毒消し	

現在重量： 20		
最大重量： 35	所持金： 83915	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								
ワイドアタック	5	4	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]								
トリックアタック	5	6	ﾜｲﾄﾞｱﾀｯｸ	ー	自身	自動成功		
効果：武器攻撃のダメージ＋5D								
レイザーストーム	1	ー	ﾜｲﾄﾞｱﾀｯｸ	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：ワイドアタックの対象を場面（範囲）、射程を視界に変更								
ダブルショット	1	9	メジャー	ー	自身	自動成功	ー	
効果：射撃攻撃を2回行う。対象：単体※、2回目のダメージ+3D。メジャーアクションのスキル、パワーの使用不可。1回目の攻撃が命中しないと2回目の攻撃ができない。								
ポーションピッチ	1	3	メジャー	20m	単体	錬金術	ー	
効果：携帯しているポーションを対象に使用する。クリティカル：コスト0								
	1							
効果：								
異才：エクスプローラー	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：エクスプローラーのスキルを取得したり上げたりする								
インテュイション	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：敏捷判定＋1D								
ラピッドハンド	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	魔導銃使用	
効果：選択武器を使用した武器攻撃ダメージ＋敏捷								
アームズマスタリー：魔導銃	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	魔導銃使用	
効果：魔導銃の命中＋1D								
スペシャライズ：魔導銃	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー	魔導銃使用	
効果：魔導銃を使用した命中＋5、ダメージ＋5								
ウェポンフォーカス	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	魔導銃使用	
効果：魔導銃を使用した攻撃のダメージ＋5								
ストレイトショット	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：射撃武器の命中判定＋1D								
バタフライダンス	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：回避判定＋1D								

感知判定：nD＋14
トレーニング効果：敏捷＋7、感知＋5
1Rセットアップ：MP13消費
運命日にパフォーマンス効果（都度宣言
エネミー生殺与奪の宣言タイミングはHP0以下になる直前まで（デフォルト：殺す）
余り経験点：71点
ギルドサポート・・・GH：サルーンまで適用
取得称号クラス：バンガード、チェイサー

名声
人間：5
魔物：5
クラン＝ベル　5月開始

両親は狩人で、暇さえあれば野山を駆け回っていた。
両親から受け継いだ、代々伝わるアイテムを盗まれ、それを探すために幼くして冒険者になった。
盗まれたものが何かは・・・忘れているがそのうち思い出せるだろう。（銃）

性格は明るいというより多少生意気な面が目立つ。相手が年下だと途端に年上ぶろうとするが、上手くいかないようだ。
人並みの常識は（多分）身に着けている。
一人称は「オレ」、語尾に「っす！」を付ける傾向がある。
また、本人は隠すつもりは毛頭ないが、一人称や言葉遣い、年齢による体型の関係で少年に間違われることも多々ある。

キャラクター名
クーン＝スコグカット

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
ハンティングアイ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	射撃攻撃ダメージ＋3							
マークスマン	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	射撃攻撃のダメージ＋25							
フォーチュンヒット	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	武器攻撃のダメージ＋幸運							
ハードビート	3	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	HP＝最大HPの時、ダメージ＋3D.							
コンシールアタック	3	ー	パッシブ	ー	自身	ー	隠密	
効果：	命中判定＋1D、ダメージ＋3D。							
ワイルドセンス	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	感知判定の達成値＋2							
スプリンター	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	移動力＋5							
パフォーマンス	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	プリプレイに所持金＋敏捷×100G							
バトルステップ	3	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	ステップスキル効果持続中に有効。命中判定＋3、回避判定＋3、ダメージ＋3							
トキシコロジー	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	自身の与える毒の効果強度＋1。							
ポイズンストライク	3	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	自身の与える毒、ノックバックの効果強度＋3							
デッドリーポイズン	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	毒の効果強度＋5。							
ブロブポイズン	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	自身の与えた毒はスキルで解除できない。毒の効果強度更に＋5							
シャドウストーク	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	移動の際隠密状態が解除されない							
インセンサブル	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	敵キャラクターがエンゲージしていても隠密状態になれる							
アキュートアーツ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	命中判定の能力値を感知に変更							
センスエネミー	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	エネミー識別の能力値を感知に変更							
ゴールドアドベンチャー	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	トラップによって受けるロス－10（最低1）							
シューターハンド	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	ー	
効果：	射撃ダメ―ジ＋5、射程＋10m							
ハンドリング：双	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	双使用	
効果：	命中判定の達成値＋2							
ハンドリングⅡ	2	ー	パッシブ	ー	自身	ー	双装備	
効果：	物理防御力＋SL×3、魔法防御力＋SL×2							
ドッジマスター	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	回避判定の達成値＋SL＋1、移動力＋5							

キャラクター名
クーン＝スコグカット

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
クーン＝スコグカット

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
ステップ：ブライト	3	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	ー	自身	自動成功	ー	
効果：行動値＋9。ｼｰﾝ								
エントリーマカブル	1	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	ー	自身	自動成功	ー	
効果：ダンスマカブルをセットアッププロセスで使用できる。								
ダンスマカブル	5	12	メジャー	20m	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵ5回	
効果：対象の命中判定で1個以上6がでればクリティカル。クリティカル発生かシーン終了まで持続								
	1							
効果：								
カリキュレイト	1	ー	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	ー	自身	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果：未行動の時使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。メインプロセス終了後行動済になる。								
アデンダム	1	8	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：イニシアチブプロセスにメインプロセスを行える。行動済にならない。								
戦場の陥穽	1	ー	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	視界	範囲（選択）	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果：対象にCL×5点のHPロス								
	1							
効果：								
ランニングショット	1	5	ムーブ	ー	自身	自動成功	魔導銃装備	
効果：戦闘移動を行った場合、回避判定＋1D。ﾗｳﾝﾄﾞ								
リジェネレーション	1	10	ムーブ	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：HPをCL×5点回復								
オプティマイズ	5	7	ムーブ	ー	自身	自動成功	ー	
効果：武器攻撃ダメージ＋15。ｼｰﾝ								
アフターイメージ	1	12	ムーブ	ー	自身	自動成功	ー	
効果：武器攻撃の命中判定＋1D、回避判定＋1D。ｼｰﾝ								
タイムマジック	1	15	ムーブ	ー	自身	自動成功	ー	
効果：ムーブアクションのスキルを2つ使用できる								
クローズショット	1	ー	ムーブ	ー	自身	自動成功	ー	
効果：エンゲージキャラクターを対象に射撃攻撃を行える。ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ								
	1							
効果：								
フェイント	★	4	マイナー	ー	自身	自動成功		
効果：メインプロセス終了まで、武器攻撃の対象が行うリアクションの判定－1D。								
クイックドロウ	★	2	マイナー	ー	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果：メインプロセス終了まで持続、命中判定＋1D、他武器盾を装備中でも即座に携帯品にし、携帯品の魔導銃を装備できる								
マジックバレット	5	6	マイナー	ー	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果：射撃攻撃のダメージ＋10、無属性の魔法ダメージに変更。メインプロセス終了まで持続								
ブルズアイ	★	6	マイナー	ー	自身	自動成功	ー	
効果：射撃ダメージ＋感知。メインプロセス終了まで								
フォースインパクト	◇	ー	マイナー	ー	自身	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果：30点以下のHPを消費、HP1点につきダメージ＋1。ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ								
アプリケイション	★	ー	マイナー	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：MPをCL×5点回復								
ロングレンジショット	5	3	マイナー	ー	自身	自動成功	ー	
効果：射撃攻撃に使用する武器の射程＋50m。ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ								

キャラクター名

クーン＝スコグカット

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
トリックショット	1	ー	マイナー	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 射撃攻撃のダメージが貫通ダメージとなる。リアクションの判定は必ず失敗となり、スキルやアイテムも使用不可。ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ								
	1							
効果：								
シャドウアイ	★	10	判定直前	ー	自身	自動成功	隠密、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 射撃攻撃の命中判定の直前に使用。ダメージ＋CL×3。								
スペルバレット	1	3	判定直前	ー	自身	自動成功	魔導銃装備	
効果： 魔術判定の直前使用。魔導銃を使用した命中判定で代用判定								
ワイルドカード：感知	1	ー	判定直前	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： その判定を感知で代用判定する								
	1							
効果：								
インターフィアレンス	★	10	判定直後	武器	単体	命中	ｼｰﾝ1回	
効果： 対象の命中判定を難易度として射撃武器で命中判定をし、勝利すると対象の攻撃は失敗となる								
カウンターショット	★	ー	判定直後	武器	単体	命中	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 対象の命中判定を難易度として魔導銃を使用した命中判定を行い、勝利すれば対象の攻撃は失敗となる								
空蝉	1	ー	判定直後	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 回避判定直後に使用。結果をクリティカルにする								
	1							
効果：								
ピアシングストライク	1	5	DR直前	ー	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージ＋SLD								
オファリング	◇	ー	DR直前	至近	単体	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果： 30点以下のMP消費。MP1点につきダメージ＋1								
スーパートリック	5	14	DR直前	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ5回	
効果： ｽｷﾙを使用した攻撃のダメージ＋10D								
ワンコインショット	◇	4	DR直前	ー	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果： 射撃攻撃の対象の物理、魔法防御ーSL×3。								
バレットマーク	★	ー	ﾜﾝｺｲﾝｼｮｯﾄ	ー	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果： 対象にHPダメージを与えた場合、物理防御力と魔法防御力ー15。シーン終了まで持続								
	1							
効果：								
スティール	1	3	DR直後	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果： 対象のドロップ品を得る。設定されていない場合はELV×100G得る								
	1							
効果：								
バーサタイル	★	ー	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	ー	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： ｼﾅﾘｵ～回のスキルの使用回数を1増やす								
	1							
効果：								
ラーニング	★	ー	効果参照	ー	自身	ー	ー	
効果： ﾀｲﾐﾝｸﾞ：ﾒｲﾝｷﾝｸﾞ以外の種族スキルを1つ取得。幸運基本値ー3。								
ラストリゾート	★	ー	効果参照	ー	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果： 武器攻撃と同時使用。対象がエンゲージしている場合、白兵攻撃になる								

キャラクター名
クーン＝スコグカット

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
フェイタルヒット	★	10	効果参照	ー	自身	自動成功	隠密、ｼｰﾝ1回	
効果：武器攻撃の命中判定がクリティカルした時使用。6の目を倍にして算出								
インベナム	◇	6	効果参照	ー	自身	自動成功	ー	
効果：武器攻撃と同時使用。HPダメージを与えたら毒（3）。メインプロセス終了まで持続								
シャドウショット	◇	5	効果参照	ー	自身	自動成功	隠密	
効果：射撃攻撃で対象にHPダメージを与えた時、15点のHPロス								
ハードラック	3	10	効果参照	ー	自身	ー	ｼﾅﾘｵ3回	
効果：スキル、フェイトによる振り直しも完了した命中判定で振ったダイスの1個を6に変更する								
ディテクトアタック	1	6	効果参照	ー	自身	自動成功	ー	
効果：攻撃と同時使用。命中有無にかかわらず、メインプロセス終了後にエネミー識別を行う。								
	1							
効果：								
ファインドトラップ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：トラップ探知判定＋1D。探知に失敗してもトラップが作動しない								
トラッキング	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：足跡、痕跡を元に追跡する【感知】判定＋1D								
インテンション	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：最大MP＋CL。バイタリティ取得不可。								
リムーブトラップ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：トラップ解除判定＋1D。								
モンスターロア	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：エネミー識別＋1D。								
エンラージリミット	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：携帯品の重量制限が筋力基本値×2								
ビジランテ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：隠密関係の感知判定＋1D								
オウルアイド	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：暗闇（明度1～2）のペナルティを－2に変更								
フックダウン	1	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	ー	自身	自動成功	ｼｰﾝ1回	
効果：ポーションを1個使用する								
	1							
効果：								
フィッシング	1	ー	効果参照	ー	自身	自動成功		
効果：シーン終了時に使用。MPを2D＋（CL×2）点回復								
レストタイム	1	ー	効果参照	ー	自身	自動成功		
効果：シーン終了時に使用。HPとMPを2D＋CL点回復								
	1							
効果：								
アシストエッジⅠ	1	ー	DR直前	至近	単体	自動成功	シーフ	
効果：フェイト1点消費。対象のダメージ＋1D。ダイスはこっちで振る。自身を選択できない。								
アシストエッジⅡ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	シーフ	
効果：アシストエッジⅠの効果を「幸運点以下の任意のフェイトを消費。対象のダメージに消費フェイトD」に変更								
アシストエッジⅢ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	シーフ	
効果：アシストエッジⅠの効果を消費フェイト＋2Dに変更。								

キャラクター名
クーン＝スコグカット

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
	1							
効果：								
神の寵愛を受けし者	1		パッシブ					
効果：	称号クラスを2つ取得できる。攻撃のダメージ＋30							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								