キャラクター名
クラウス・カロライナ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	5
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**	男
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	親友
出自（効果）	三面記事			**目標**	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	15	18	8	12	8	9
ボーナス	3	5	6	2	4	2	3
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	7	7	2	6	3	3

HP	57
MP	50
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	キャリバー	10m	0	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助	ファインバックラー				1	4			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			7	0	7	0	3	13	8
スキル									
その他									
総計(右)			7	8	8	7	3	13	7 m
総計(左)			7	0					
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	6		2	8	+ 4 d
トラップ解除	7		1	8	+ 3 d
危険感知	6			6	+ 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					+ d

所持品	
バックパック	
冒険者セット	
HPP×３	
MPP×５	

現在重量： 13		
最大重量： 14	所持金： 720	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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時にフェイト+1								
ワイドアタック	1	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]								
キャリバー	1		アイテム					
効果： キャリバー取得								
AM：魔導銃	1		パッシブ					
効果： 武器の命中判定＋１Ｄ								
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果： 回避判定＋１Ｄ								
マイスター：トラップ感知	1		パッシブ					
効果： トラップ感知判定＋１Ｄ								
	1							
効果：								
カリキュレイト	1		イニシアチブ				シー１	
効果： メインプロセスを行う								
	1							
効果：								
ランニングショット	1	5	ムーブ					
効果： 戦闘移動を行う。回避判定＋１Ｄ								
デスターゲット	1	6	マイナー					
効果： ダメージ＋敏捷。メイン持続								
ファニング	3	5	メジャー	武器	4体	命中		
効果： 射撃攻撃を行う								
ラストリゾート	1		効果参照					
効果： 武器攻撃と同時に使用。エンゲージしている対象への攻撃は白兵攻撃となる。								
スティール	3	3	DR直後				シナ３	
効果： ドロップ品ロールを行う								
	1							
効果：								

スティール２　ワイドアタック　ファニング２

所属寮：オルランド　部活動：遺跡探索部（トラップ感知＋２）
遺跡の街ライン出身のヒューリン。幼少期に親友と遺跡に忍び込んだが、進みすぎて帰り道を見失い遭難状態になる。しかし、ここで冒険者としての才能を開花させ、3日かけて脱出した。このことは、奇跡の生還劇として記事に取り上げられた。これをきっかけに、遺跡探索といった冒険に興味を持ち、トレジャーハンターを目指しエルクレストカレッジへ進学。親友はログレス大学に進学、卒業したら一緒に冒険に出ることを約束している。

キャラクター名
クラウス・カロライナ

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
インタラプト	1		効果参照	視界	単体		シナ１	
効果：いつもの								
カウンターショット	1		判定直後	武器	単体	命中	シナ１	
効果：攻撃を失敗させる								
ビッグネーム	1		判定直前				シナ１	
効果：呪歌以外の精神判定＋１Ｄ								
ファインドトラップ	1		パッシブ					
効果：トラップ感知判定＋１Ｄ。失敗してもトラップが作動しなくなる								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果：トラップ解除判定＋１Ｄ								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果：基本値＋３								
ダンジョンマスター	1		パッシブ					
効果：ダンジョン内の戦闘外での判定＋１								
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：								