キャラクター名
ミルト

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**		**レベル**	15
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**	男性
称号クラス				**年齢**	18
種族	フィルボル			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	騎士			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	25	25	9	18	12	9
ボーナス	4	8	8	3	6	4	3
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正		2					
能力値	4	13	8	3	8	5	5

HP	126
MP	122
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	18	0	0	0	0	0
左手									
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	鷹の目								
能力値			13	0	8	0	5	16	9
スキル	ガンパード5 ロングバレル ニンブル サイディングデバイス マークスマン4		3	34	3				
その他	鷹の目 蝶の帽子			3	2				
総計(右)			16	55	15	12	5	16	9 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 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	8			8	+ 3 d
トラップ解除	13			13	+ 4 d
危険感知	8			8	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイＨＰポーション	キャリバーブースト
ハイＭＰポーション	
冒険者セット	
HPポーション	
MPポーション	
風のエキス	
毒消し	
万能薬	
理力符	
異次元バッグ	
聖水	

現在重量： 34		
最大重量： 34	所持金： 26198	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
ニンブル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に行動値+3								
ドッジムーブ	1	2	メジャー	-	自身	回避判定		
効果： このスキルは「種別：盾」のアイテムを装備していない場合のみ使用可能。回避判定の達成値に+3する。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1シナリオ一回	
効果： スキルの効果を打ち消す。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1Ｄ								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーを取得								
ガンパード	5	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： ガンパードを取得。攻撃力+[ＳＬ*3] ［装備：双］ ［重量：6］								
アームズマスタリー：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔導銃の命中判定+1Ｄ								
ファニング	3	5	メジャー	武器	効果参照	命中		
効果： 射程内の[SL+1]体に攻撃								
スウィフティ	1	-	セットアップ	-	自身	-		
効果： 戦闘移動またはエンゲージからの離脱を行う。								
ロングバレル	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： [命中判定]+1、[攻撃力]+2、[行動修正]-2								
カリキュレイト	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1シーンー回	
効果： 即座にメインプロセスを行う								
カウンターショット	1	-	判定直後	武器	単体	命中	1シナリオ一回	
効果： 命中判定で対決。成功時対象の攻撃失敗								
ディフュージョンショット	3	7	ファニング		自身	自動成功		
効果： 射撃攻撃のダメージに+3Ｄ								
フェイント	1	4	マイナー		自身	自動成功		
効果： そのメインプロセスで行う武器攻撃に対するリアクションに-1Ｄする。								
ワンコインショット	5	4	ダメージ直前		自身	自動成功		
効果：このスキルは「種別：魔導銃」で攻撃している時のみ使用可能。あなたが行う射撃攻撃のダメージロールの直前に使用する。その射撃攻撃の対象の【物理防御力】【魔法防御力】に-15(最低0)し、ダメージロールを行うこと。								

本名：ミルト=カルシュプライン（記憶喪失のためファーストネームのみ記憶、以後ミルト）
何らかの理由で記憶喪失となり、クラン=ベル郊外の森で目を覚ました。
持っていたのは魔導銃（何故か手に馴染む）と所々破られた手帳、そして少しばかりのお金。
現在は記憶の手がかりを求め、パリス同盟の都市を回っている。・・・・方向音痴のようだ。

エルーラン王国の何処かの騎士証を所持している。
しかし、（自身が記憶していない＋きっと出すと面倒）という理由で人前に出すことはない。

キャラクター名
ミルト

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
バレットマーク	1	-	ワンコインショット	-	自身	自動成功		
効果 :取得には[ワンコインショット]5が必要。[ワンコインショット]と同時に使用する。その[ワンコインショット]を使用した射撃攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象の【物理防御力】【魔法防御力】に-15する(最低0)。この効果はシーン終了まで持続する。								
サイディングデバイス	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： あなたが取得している「種別：魔導銃」の武器の「命中修正」を+2、「行動修正」を-1する								
ラストアクション	1	10	戦闘不能	-	自身	自動成功	1シナリオ1回	
効果 :未行動、行動済にかかわらず、あなたはメインプロセスを1回行う。ただし、このスキルで発生したメインプロセスでは、あなたのＨＰを回復したり、戦闘不能を回復させるスキルやアイテムなどは使用できない。								
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃の命中判定+1D								
マークスマン	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃のダメージ+5								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【器用】判定+1D								
ペナルティヒット	1	6	判定直前	20m	単体	自動成功	1シーン1回	
効果： 対象が判定を振る直前に使用。判定-1D								
フィールドワーク	2	5	判定直前	-	自身	自動成功	1シーンSL回	
効果： あなたが行う判定の直前に使用する。その判定に＋１Ｄする。								
ラストラック	3	10	判定直後	-	自身	自動成功	シナリオ三回	
効果 :あなたが行った判定の直後に使用する。その判定で振ったダイスのうち、SL個以下の任意の数のダイスを振りなおすことが出来る。１シナリオに３回使用可能。								
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ一回	
効果 :イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。行動済でもメインプロセスを行う事ができ、このメインプロセスを行った事で行動済にならない。								
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ一回	
効果 :既に使用した使用回数に制限があるスカウトのスキルをひとつだけ、使用回数を一回増やす。このスキルで使用回数をふやせるのは「効果」に「１シナリオに１回使用可能」などと記述されている、１シナリオ内で使用回数制限があるスキルのみである。								
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中判定	1シーン1回	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、装備している武器の命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
カッティングプラン	1	8	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： そのメインプロセスで行う武器攻撃のダメージは、スキルやアイテムによってダメージ軽減する事ができない。								
ハードラック	1	10	効果参照	-	自身	自動成功	1シナリオSL回	
効果 :あなたが行う射撃攻撃の命中判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。その命中判定で振ったダイスの内、1個の眼を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になればクリティカルとなる。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知の判定に+1Ｄする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 所持品の重量制限が[筋力基本値×2]になる。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 能力基本値+3								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除+1Ｄ								
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 警戒行動を行えるようになる。聞き耳に失敗しても気づかない								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 危険感知+1Ｄ								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備品の重量制限+5								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	-	シーン1回	
効果： 即座に所持品のポーションを使用できる								

キャラクター名
ミルト

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
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 能力基本値+3								
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 足跡、痕跡を追跡するための【感知】判定に+1Ｄする。								
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知、危険感知、トラップ解除、トラップの効果による判定の達成値に+1								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果 :プリプレイに装備、または所持している武器か防具をひとつ選択する。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1する。防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。								
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :トラップ探知、危険探知、トラップ解除の達成値＋１する。さらにトラップの効果によって、なんらかの判定を行う場合、その達成値に＋１する。								
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：								