キャラクター名
キャリー＝トリガー

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**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
称号クラス				**年齢**	18歳
種族	ヒューリン			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	傭兵			**目標**	運び屋

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	30	33	10	9	9	9	27
ボーナス	10	11	3	3	3	3	9
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							1
能力値	10	14	3	3	5	4	12

HP	199
MP	159
フェイト	8

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	0	38	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ブラッディベレー					3			
胴部	スカウトスーツ					13			-1
補助	バトルバックラー				1	7			-1
装身具	豪傑の証					5			
能力値			14	0	3	0	4	8	15
スキル			8	46					
その他			7	3	2	2	2	12	30
総計(右)			29	87	6	30	6	20	43 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 d	3 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	14			14	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
収納関係	釣り竿
バイク(アップルパイ！)	枕
冒険者セット	地図
調理用具	セブンタブ
野菜×5	太陽の寵愛
肉×5	リムブースト・リフレクス
HHPP×5	漆黒の星
HMPP×5	クイックホルスター
万能薬×5	GHPP×3
キャップライト	GMPP×3
望遠鏡	幸運の鍵

現在重量：	42		
最大重量：	77	所持金：	70924
		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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1							
インタラプト	1							
効果：								
スティール	4	3						
効果：								
ワイドアタック	1	4						
効果：								
	1							
効果：								
キャリバー	1							
効果：								
AM:魔導銃	1							
効果：								
クイックドロウ	1	2						
効果：								
キャリバーガンパート	5							
効果：								
カスタムガン	3							
効果：								
カリキュレイト	1							
効果：								
インターセプト	2	3						
効果：								
カウンターショット	1							
効果：								
ワンコインショット	5	4						
効果：								
バレットマーク	1							
効果：								

私の目的は『運び屋』になること。
重要なのはモノ自体の価値ではない、ソレが望まれる時に手元にあるかどうかだ。それを思い知ったのは1年遅れて届いた戦場の父の訃報と、わずかに希望を抱いていたばかりに壊れて首を括った母の姿を目にした時だった。もしもっと早くに届いていれば…母の結末はそれでも変わらなかっただろうが1年も苦しむ必要はなかっただろうに。
両親がいなくなってから思い知ったことは結局のところ世の中で生きていくには金が必要だということだ。近所の人間も孤児になったガキ1人の面倒を見るほどの余裕はなかったようだし、貯金もが尽きて家賃を払えずに追い出されるのは目に見えていた。だから私には金が必要だ、頼る人間などいないのだから。
そこで思いついた。切望されながらそれでも入手できないということは尋常な手段では叶わない環境下にあるということだ。もし戦場の父と連絡が取れたなら母はいくらでも金を出しただろう。ならばきっとこれは金になる。…まああのような光景をもう目にしたくないという気持ちもないわけじゃないが。
海にも面しているし冒険者も多くいる自由の町イゾルデなら拠点とするに申し分ないと考えてやってきた。当面の目標はこの街のめぼしい人物とコネを作ることだ。正直怪しげな商売だという自覚はあるし、誰の理解も得ずに始めては捕まることも十分に考えられる。懐が寂しいから冒険者として金を稼がなくてはいけないという切実な一面もあるが。先日の冒険でへまをしでかして片足を義足にせざるを得なかったのだ…。…あと仲間というやつもできるかもしれないし。14歳で故郷を出てずっと独りぼっち寂しくなったわけではないのだ、決して。片足分の勉強料は1人で冒険をすることの限界を教えてくれた…高すぎる気もするけど。
とにかく！私はこの街できっと成功して見せるのだ！…だからとりあえずPTってやつを組んでみようかな。

ギルドハウス
GH：ライブラリー
GH：サルーン
GH：ギルドマンション
GH：ギルドフォートレス
GH：ギルドカテドラル
GH：ギルドキャッスル

キャラクター名
キャリー＝トリガー

プレイヤー名

所持品			
風の蹄鉄			
耐毒符			
理力符(風)			
リムブースト・メタル			

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：								
プレドミナント	1							
効果：								
コンバットマスタリー	1							
効果：								
	1							
効果：								
アキュレイト	1							
効果：								
ダブルショット	1	9						
効果：								
インターフィアレンス	1	10						
効果：								
ストレイトショット	1							
効果：								
ニンブルスティール	1							
効果：								
マークスマン	5							
効果：								
アデンダム	1	8						
効果：								
バーサタイル	1							
効果：								
フォーチュンヒット	1							
効果：								
ラストラック	3	10						
効果：								
ディフェンストリック	3							
効果：								
エイミングショット	1	10						
効果：								
	1							
効果：								
ハントアップ	5							
効果：								
ブルーバード	1							
効果：								
シューターハンド	1							
効果：								
ドロップハント	1							
効果：								
ブレイクスラッシュ	1	10						
効果：								

キャラクター名

キャリー＝トリガー

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
マシンリム	1							
効果：								
クリミナルハンドⅠ	1							
効果：								
クリミナルハンドⅡ	1							
効果：								
ファーストエイド	1							
効果：								
クリミナルハンドⅢ	1							
効果：								
ライトニングショット	1	12						
効果：								
ストリートワイズ	1							
効果：								
バイタリティ	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：								
効果：								
効果：								