キャラクター名	プレイヤー名
ラジア	

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**	10
種族	ヒューリン			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）				**目標**	金銭

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	35	32	8	27	12	6
ボーナス	4	11	10	2	9	4	2
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							1
能力値	4	14	10	2	11	5	5

HP	161
MP	182
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	20m	2	38	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	蝶の帽子				3	1			
胴部	ストライダークローク				2	9		3	2
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	ガンバトルユニット								
能力値			14	0	10	0	5	21	9
スキル	サイティングデバイス、カスタムガン、マークスマン、シューターハンド、ドッジマスター、ドッジマスターII、スーパードッジ、ストームラン		4	49	12			10	
その他	クイックホルスター、漆黒の星、風の蹄鉄、幸運の鍵		1		2			5	
総計(右)			21	87	30	14	5	41	14
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			5 d	3 d	3 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	14		2	16	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 3 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	14			14	+ 2 d

所持品	
ベルトポーチ	クイックホルスター
バックパック	漆黒の星
ポーションホルダー	風の蹄鉄
小道具入れ	幸運の鍵
異次元バッグ	
冒険者セット	
くさび	
毒消し	
EXHPポーション*5	
ハイMPポーション*5	
EXMPポーション*8	

現在重量：	20		
最大重量：	29	所持金： 164994	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**
ハーフブラッド	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果：	タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3							
ドッジムーブ	5	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備時	
効果：	回避判定と同時に使用。その回避判定の達成値+[SL+2]。							
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体		シナリオ1回	
効果：	対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時使用可。そのスキルを即座に終了とする。							
	○							
効果：								
フルスピード	1	4	効果参照		自身			
効果：	移動と同時に使用。その移動では【移動力】に+[SL×5]する。							
	○							
効果：								
ジャストディフェンス	2		判定直後		自身		シーンSL回	
効果：	回避判定直後使用。達成値+2。							
ラストラック	2	10	判定直後		自身		シナリオ3回	
効果：	SL個以下の任意のダイスを振り直す。振り直し後、6の数が2個以上になったらクリティカル。							
	○							
効果：								
スナイピング	5	3	セットアップ		自身		魔導銃装備	
効果：	射撃攻撃の命中判定+[SL+2]。ラウンド間持続。							
クイックスナイプ	1	7	《スナイピング》		自身		魔導銃装備、《スナイピング》5	
効果：	《スナイピング》と同時使用。射撃攻撃のダメージ+4D。							
	○							
効果：								
カリキュレイト	1		イニシアチブ		自身		シーン1回	
効果：	未行動時使用可。イニシアチブにメインプロセスを行う(メインプロセス終了時に行動済となる)。							
アデンダム	1	8	イニシアチブ		自身		シナリオ1回	
効果：	イニシアチブにメインプロセス。行動済にならない。							
	○							
効果：								

両親の顔を知らない。半分ナイトメアだと教えられたので、どっちかは妖精ということはわかってる。
近所のお祖母ちゃんに育てられたが、そのお祖母ちゃんも死んでしまったので、旅に出る事にした。
両親が残してた唯一の財産が魔導銃。
初めて聞いた知らない言葉をメモしてる。

はじめて町に着いた時、子供一人で仕事をさせてくれる人なんていなくて。
せめて一緒に仕事をしてくれる人を探して探して、やっと聞く耳を持ってくれたのがいつも笑ってる無頼漢。
旅に誘ったのは、大人が必要だとわかったし、頼りになるからというのもあったけれど

「この人、いなくなってしまいそうだし、いつも笑ってるのに泣きそうな顔してるんだ」

【メモ一覧(抜粋)】
エイズレス
せっそうなし
(放送禁止用語)
(放送禁止用語)
(放送禁止用語)
(放送禁止用語)
ワンコインショット

【買う予定】
クイックホルスター(2500G)

キャラクター名
ラジア

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
マジックバレット	1	6	マイナー		自身		魔導銃使用	
効果 :ダメージ増加。射撃攻撃のダメージに+[SL×2]し、ダメージを<無>属性の魔法ダメージに変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	○							
効果：								
ファニング	2	5	メジャー	武器	[SL+1]体	命中	魔導銃使用	
効果： 対象に射撃攻撃。								
ダブルショット	1	9	メジャー					
効果： 同じ対象に射撃攻撃を行う。2回目の攻撃はダメージ+3D(対象：単体※)。								
	○							
効果：								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージロール直前に使用すr。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+「(SL)D」する。								
	○							
効果：								
フェイ：ナイトメア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃の対象に1点でもダメージを与えた場合、対象に[放心]を与える。								
アームズマスタリー：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果： 魔導銃を使用した命中判定+1D								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定+1D。								
アキュレイト	1		パッシブ		自身			
効果： 【器用】判定+1D。								
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	5		パッシブ		自身			
効果： 射撃攻撃のダメージ+[SL×5]。								
シューターハンド	1		パッシブ		自身			
効果： 射撃ダメージ+5、「射程」+10m								
ドッジマスター	5		パッシブ		自身			
効果： 防具未装備時、回避+[SL+1]、【移動力】+5								
ドッジマスターⅡ	5		パッシブ		自身		《ドッジマスター》1	
効果： 防具未装備時、ダメージ+[SL×3]、【行動値】+5								
スーパードッジ	3		パッシブ		自身		《ドッジマスター》5	
効果： 回避+[SL×2]								
ストームラン	1		パッシブ		自身			
効果： 「移動修正」が±0以上の防具1つにつき【行動値】+2。								
	○							
効果：								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： キャリバーを1個取得する。								
キャリバーガンパード	5	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果： 《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「攻撃力」に+[SL×3]し、「重量：6」[装備部位：双]に変更する。								
サイティングデバイス	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果： 《キャリバー》で取得で取得した「種別：魔導銃」の武器の「命中修正」を+2、「行動修正」を-1する。								

キャラクター名：ラジア

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
カスタムガン	3		アイテム		効果参照		《キャリバーガンパード》5	
効果：《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「命中修正」と「攻撃力」に、プリプレイに[SL×2]点まで自由に割り振る事が出来る(最大6、最低0)。								
トレジャーハンターⅠ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。フェイトを1点消費。さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行う。								
トレジャーハンターⅡ	1		戦闘前		自身		CL4以上、《トレジャーハンターⅠ》	
効果：使用する際に能力値から1つ選択。フェイト1点消費、選択した能力値に+2。シーン終了まで継続。								
トレジャーハンターⅢ	1		効果参照		自身		シーフ、シナリオ1回、CL7、《トレジャーハンターⅢ》	
効果：使用した《インタラプト》に《フェイト1点消費、自身が使用した《インタラプト》に対する《インタラプト》は効果は適用されず、使用済みになる。								
キャッチアウト	3	5	効果参照	視界	単体		シナリオSL回	
効果：対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。以後、そのスキルに対するリアクション判定+2D。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する。								
レストタイム	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果：シーン終了時使用。HP・MP[2D+CL]点回復								
フックダウン	1	3	クリンナップ		自身	自動成功		
効果：種別ポーションのアイテムを一つ使用できる								
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：トラップ探知判定+1D。失敗してもトラップ不発。								
リサーチ	★		パッシブ		自身			
効果：感知判定の情報収集+1D。								
アンチトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：トラップ探知、解除、危険感知の判定達成値+1。作動させたトラップが要求する判定達成値+2。								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果：危険感知判定+1D								
ストライダー	1		パッシブ		自身			
効果：封鎖エンゲージからの離脱判定+1D								
シックスセンス	1		パッシブ		自身			
効果：奇襲攻撃へのリアクション判定の-1Dを無視する								
トラッキング	1		パッシブ		自身			
効果：残された足跡、痕跡などを元に追跡する【感知】判定+1D								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：最大MP+CL								
エリアサーチ	1		パッシブ		自身			
効果：警戒行動が可能となる。さらに聞き耳の判定に失敗しても、相手に気付かれなくなる。								
トレーニング：筋力	1		パッシブ		自身			
効果：筋力+3								
トレーニング：器用	1		パッシブ		自分			
効果：器用+3								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：敏捷+3								
トレーニング：精神	1		パッシブ		自身			
効果：精神+3								
効果：								
効果：								