キャラクター名
バングラデシュ・ダッカ レベル15ビルド

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	15
サポートクラス	ガーデナー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	49
種族	ヴァーナ			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	前科者			**目標**	友情

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	26	29	6	29	6	11
ボーナス	4	8	9	2	9	2	3
クラス修正	0	3	0	1	1	0	3
他修正							
能力値	4	11	9	3	10	2	6

HP	141
MP	191
フェイト	11

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	13	0	0	0	0	0
左手	ガンバトルマントレット		1	0	0	9	0	-4	0
頭部									
胴部	ガンバトルジャケット		0	0	-2	12	5		
補助	アダマンチウムバックラー					5			
装身具									
能力値			11	0	9	0	2	19	9
スキル									3
その他	ギルドサポート								
総計(右)			11	13	7	26	7	15	12 m
総計(左)			12	0					
総計(両)									
ダイス数			4 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	10			10	+ 3 d
トラップ解除	11			11	+ 3 d
危険感知	10			10	+ 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	3			3	+ 2 d
呪歌判定	2			2	+ 2 d
錬金術判定	11			11	+ d

所持品	
ポーションホルダー	ハイＭＰポーション
バックパック	毒消し
ベルトポーチ	饅頭
小道具入れ	クロスアーマー
小型ハンマー	ルネスエッグ：固ゆで
楔	ルネスエッグ：黒
シーフズツール1個	おにぎり
冒険者セット	鞄などの修正
万能薬	
Mpポーション	
ハイHPポーション	

現在重量： 10		
最大重量： 31	所持金： 3	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**
ハイジャンプ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる							
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]							
インタラプト	1		任意		視界 単体		シナリオ一回	
効果：	対象のスキルを一つ取り消す							
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	回避判定に+1Ｄ							
アームズマスタリー：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	魔導銃での命中判定に+1D							
キャリバー	1	-	-	-	自身	-	-	
効果：	魔導銃を一個取得する。装備できるのは自分だけ							
プロモーション	1	7	セットアップ	２０ｍ	単体※	自動成功	1	
効果：	対象のスキルのレベルを一つ上げる。シーン終了まで効果持続							
カウンターショット	1	-	判定直後	武器	単体	命中	シナリオ1回	
効果：	対象が行う攻撃の命中判定の値を難易度として魔導銃の命中判定を行う。命中判定に成功した場合、							
エリクサー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	ダイスを振って効果を求めるアイテムに有効。種別：ポーションのアイテムの効果に+1Ｄする							
ポーションピッチ	1	3	メジャー	20m	単体	錬金術判定	-	
効果	:携帯している種別：ポーションのアイテムを対象に使用する。このアイテムの効果を受けたくない場合は回避判定をする。クリティカル：コスト0							
マグニフィケーション	1	6	メジャー	至近	範囲(選択)	錬金術判定	-	
効果	:携帯している種別：ポーションのアイテムを対象に使用する。このスキルはあなたを対象にできない。このアイテムの効果を受けることを望まない場合は回避判定を行う。クリティカル：コスト0							
シンセサイゼーション	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功	1	
効果：	1回のアクションで種別：ポーションのアイテムを二個使用可能になる。							
ハンターショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器を使用した命中判定に+3							
パスドポーン	1	8	効果参照	２０ｍ	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	死亡状態を戦闘不能状態に変える							
アンパッサン	1	5	セットアップ	20m	単体※	魔術判定	-	
効果	:対象は戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、対象のいるエンゲージが敵キャラに封鎖されている場合離脱を行うことはできない。対象はこのスキルの効果を拒否できる。クリティカル：コスト0							

58909（これまでの総報酬額）
イミューンウェイトで装備の移動力マイナス補正を受けない

ゲッシュ：伝説のポメロクイーン　MPを+75

キャラクター名：バングラデシュ・ダッカ レベル15ビルド

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
グランドマスター	1	-	パッシブ	自身	-	-	-	
効果：	フォーキャスターのスキルに有効。あなたが使用するスキルのコストに-2（最低1）する							
チェックメイト	1	2	ダメージロールの直前	20ｍ	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：	対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージ+[(SL)D]する。このスキルの効果によって増えたダイスはあなたが振る。このスキルはあなたを対象に選択できない。							
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+１D							
ビジランテ	1				自身			
効果：	隠密状態の敵を発見する感知判定に＋1D							
エンラージリミット	1							
効果：	携行品の重量制限が筋力基本地×２になる							
アシストエッジⅠⅡⅢ	3	-	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	シーフ飲み取得可能	
効果：	幸運以下の任意のフェイトを使用。対象のダメージ増加を行う。							
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：	トラップ探知のダイスに+1Ｄ。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							
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果：	トラップ解除判定に+1Ｄ							
ダンジョンマスター	1		パッシブ					
効果：	ミドルフェイズのダンジョンシーン、かつ戦闘以外の時に使用可能。あらゆる達成値に+1							
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：	筋力基本値+3							
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	最大HPに+CLする。インテンションと同時に取得できない							
トレーニング：器用	1							
効果：	器用基本値+3							
トレーニング：敏捷	1							
効果：	敏捷基本値+3							
トレーニング：感知	1							
効果：	感知基本値+3							
トレーニング：幸運	1							
効果：	幸運基本値+3							
イミューンウェイト	1		パッシブ		自身			
効果：	装備している防具の移動修正が0未満の場合「移動修正±0」になる							
マジカルハーブ	2		アイテム					
効果：	2個のハイMPポーションを取得							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								