キャラクター名
カルキ

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	バイキング	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	師匠
出自（効果）	闘士			**目標**	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	26	30	6	29	6	9
ボーナス	4	8	10	2	9	2	3
クラス修正	0	3	1	0	1	0	3
他修正							1
能力値	4	11	11	2	10	2	7

HP	127
MP	131
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	18	0	0	0	0	0
左手	ｶｽﾀﾑｶﾞﾝ		6						
頭部	ﾌﾞﾗｯﾃﾞｨﾍﾞﾚｰ		2	3		3			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	ｽﾋﾟｰﾄﾞｼｭｰｽﾞ				1	4		3	3
装身具	ﾛｽﾄﾃﾞﾋﾞﾙｽﾞｱｲ							4	
能力値			11	0	11	0	2	21	9
スキル									
その他	道具		2	2		2	2	5	
総計(右)			21	23	13	18	4	33	12 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			2 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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	11			11	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	HHPP*3
ベルトポーチ	理力符：火*2
異次元バック	理力符：風*2
ポーションホルダー	『魔女病』
漆黒の星	
幸運の鍵	
魔導剣増幅器	
ﾘﾑﾌﾞｰｽﾄ･ﾒﾀﾙ	
ﾘﾑﾌﾞｰｽﾄ･ﾘﾌﾚｸｽ	
万能薬*2	
HMPP*6	

現在重量： 23		
最大重量： 38	所持金： 191117	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
	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：								
ﾜｲﾄﾞｱﾀｯｸ	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]								
夜の御子	3		パッシブ					
効果： 暗闇効果を受けない、暗闇時あらゆるダイスロール+[SL]D								
ＡＭ：魔導銃	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果： 命中+1Ｄ								
ｽﾄﾚｲﾄｼｮｯﾄ	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果： 命中+1Ｄ								
ｱｷｭﾚｲﾄ	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果： 器用判定+1D								
ﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞﾝｽ	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果： 回避+1D								
ﾏｰｸｽﾏﾝ	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果： ダメージ+[SL*5]								
ｷｬﾘﾊﾞｰ	1		ｱｲﾃﾑ					
効果： キャリバー取得								
ｶｽﾀﾑｶﾞﾝ	3		ｱｲﾃﾑ					
効果： 命中か攻撃力を[SL*2]								
ｷｬﾘﾊﾞｰｶﾞﾝﾊﾟｰﾄﾞ	1		ｱｲﾃﾑ					
効果： ダメージ+[SL*3]								
ﾄﾞｯｼﾞﾑｰﾌﾞ	1	2	効果参照					
効果： 回避達成値+[SL+2]								
ｲﾝﾀﾗﾌﾟﾄ	1		効果参照				ｼﾅﾘｵ1	
効果： ｲﾝﾀﾗ								
ﾀﾝｸﾞﾙ	1		効果参照				ｼﾅﾘｵ1	
効果： リアクションのダイスを一つ除外する								
ｲﾝﾀｰﾌｨｱﾚﾝｽ	1	10	判定直後				ｼｰﾝ1	
効果： 相手の達成値を難易度にして命中判定、成功時命中失敗								

エリンディル西方
一人称僕
中立/悪
最近手足に鱗が生えた

※ロングバレル→水陸両用→スタン付与→竜の証3
※インベナム→竜の証1→衝撃波→オブジェクト破壊→戦いの序曲
※ワイドアタック→銀の眼光
※カリキュレート→自由の風
※ｷｬﾘﾊﾞｰｶﾞﾝﾊﾟｰﾄﾞ→竜の証2
※ｷｬﾘﾊﾞｰｶﾞﾝﾊﾟｰﾄﾞ→竜の証2
※ｷｬﾘﾊﾞｰｶﾞﾝﾊﾟｰﾄﾞ→輸送移動→スカ
※ｷｬﾘﾊﾞｰｶﾞﾝﾊﾟｰﾄﾞ→武器増強3→スカ
※ｷｬﾘﾊﾞｰｶﾞﾝﾊﾟｰﾄﾞ→《チャージ》2→《竜の証》1→スカ
※ﾄﾞｯｼﾞﾑｰﾌﾞ→《集団統率》1→スカ
※ﾄﾞｯｼﾞﾑｰﾌﾞ→《高速準備》1→スカ　特殊アンプル
※ﾄﾞｯｼﾞﾑｰﾌﾞ→《高速準備》1
※ﾄﾞｯｼﾞﾑｰﾌﾞ→《ギルマン泳法》3→《ギルマン泳法》4

《スキルマスター:エクスプローラー》5
《神速の拳動》パッシブ。あなたはメインプロセスでマイナーアクションを3回行うことできる。
《訪れる不幸》セットアッププロセス。シーンに登場しているあなた以外のキャラクターが行った判定がクリティカルでなく、ダイスの目に一つでも1の目が出て

キャラクター名
カルキ

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
ｶｳﾝﾀｰｼｮｯﾄ	1		判定直後				ｼﾅﾘｵ1	
効果：	相手の達成値を難易度にして命中判定、成功時命中失敗							
ｼｯｸﾈｽ	3	6	DR前				ﾗｳﾝﾄﾞ1	
効果：	衰弱(SL)付与							
ﾗﾝﾅｯﾌﾟ	1	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ					
効果：	移動または離脱							
ｱｸｱｽﾀﾝｽ	1	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ					
効果：	遊泳状態のｽｷﾙの制限のを解除							
ｱﾃﾞﾝﾀﾞﾑ	1	8	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ				ｼﾅﾘｵ1	
効果：	ｲﾆｼｱ行動							
ﾃﾞｽﾀｰｹﾞｯﾄ	1	6	ﾏｲﾅｰ					
効果：	ダメージ+[敏捷]							
ﾀﾞﾌﾞﾙｼｮｯﾄ	1	9	ﾒｼﾞｬｰ					
効果：	射撃二回							
	1							
効果：								
竜の証	7		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果：	武器攻撃で一点でもダメージが入った場合[SL*5]点HPロス							
銀の眼光	1	10	効果参照				ﾗｳﾝﾄﾞ1	
効果：あなた以外のキャラクターが判定を行ったときに使用可能。その判定のうちひとつの目を6にする。その結果6の目が2つ以上になればクリティカルとなる。1ラウンド1回。コスト10。								
自由の風	1		ﾊﾟｯｼﾌﾞ					
効果：	あなたが行う判定のダイスはスキル、バッドステータス、トラップの効果によって減少しない。							
《戦いの序曲》	1	13	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ					
効果：								
《輸送移動》コスト7	1	7						
効果：								
《高速準備》1。コスト5	1	5						
効果：								
《ギルマン泳法》4	4							
効果：								
ｻｰﾁﾘｽｸ	1							
効果：	危機感知+1D							
ｴﾘｱｻｰﾁ	1							
効果：	警戒行動可/聞き耳判定失敗時に気付かれなくなる							
ﾌｧｲﾝﾄﾞﾄﾗｯﾌﾟ	1							
効果：	トラップ探知+1D							
ﾘﾑｰﾌﾞﾄﾗｯﾌﾟ	1							
効果：	トラップ解除+1D							
ﾄﾚｰﾆﾝｸﾞ	4							
効果：	筋力、器用、敏捷、感知							
ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰ1	1	F1	効果参照					
効果：	ドロップをもう一度							
ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰ2	1	F1	戦闘前					
効果：	能力値+2							

キャラクター名
カルキ

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
ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰ3	1	F1	効果参照					
効果：インタラにインタラされたときインタラできる								
ｲｸｲｯﾌﾟﾘﾐｯﾄ	1							
効果：装備重量+5								
ｲﾝﾃﾝｼｮﾝ	1							
効果：最大MP+CL								
ﾌｯｸﾀﾞｳﾝ	1	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ				ｼｰﾝ1	
効果：ポーション早飲み								
ﾘﾑﾌﾞｰｽﾄ	1							
効果：筋力、器用、敏捷								
ｴﾝﾗｰｼﾞﾘﾐｯﾄ	1							
効果：								
効果：								
効果：								