キャラクター名
シーフくん

プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	24
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
称号クラス				**年齢**	20
種族	ヒューリン			**境遇**	裏切り
出自（効果）	冒険者			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	17	39	34	11	37	11	12
ボーナス	5	13	11	3	12	3	4
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正		1					1
能力値	5	17	11	3	14	4	7

HP	194
MP	217
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	27	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ガンバトルヘルムS1			2		6			-1
胴部	ガンバトルジャケットS1				-2	12	5		-2
補助	ガンバトルウォーマーS1					5	1		-1
装身具	ガンバトルユニットS1								
能力値			17	0	11	0	4	25	10
スキル	ｽﾅｲﾋﾟﾝｸﾞ、ｶﾞﾝﾊﾟｰﾄﾞ、ｲﾐｭｰﾝｳｪｲﾄ		7	15					+4
その他	リンク効果、カスタムガン		9					5	
総計(右)			33	44	9	23	10	30	10 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 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	14	1		15	+ 4 d
トラップ解除	17	2		19	+ 4 d
危険感知	14	1		15	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	クイックホルスター
ベルトポーチ	漆黒の星
HPポーション4個	幸運の鍵
MPポーション10個	抵抗：威圧のクリスタル
毒消し5個	抵抗：スリップのクリスタル
ポーションホルダー	
陸マグロ	
冒険者セット	
アクアビット	
器用のクリスタル	
魔導銃士のクリスタル	

現在重量：	32		
最大重量：	96	所持金：	-24245
		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							
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]							
スナイピング	5	2(3)	セットアップ					
効果：	命中判定の達成値に+SL+2							
クイックスナイプ	1	6(7)	スナイピング					
効果：	スナイピングと同時使用。ダメージ+4D							
ハイドコート	1		マイナー					
効果：	隠密状態になる。敵とエンゲージしてても可能							
ファニング	3	4(5)	メジャー		SL+2			
効果：	C:ダイス増加							
バレットマーク	1							
効果：	ワンコインショットと同時に使用。対象の物理防御力と魔法防御力を-15（最低0。シーン終了まで持続）							
ワンコインショット	5	3(4)	DR直前					
効果：	DR直前に使用。対象の物理・魔法防御力を-SL×3（最低0）							
ハードヒット	3		DR直前				隠密、ｼｰﾝSL回	
効果 :DR直前に使用。ダメージ+SL*10。この武器攻撃のダメージはスキルやアイテムの効果によって軽減できない。メインプロセス持続。								
インタラプト	1			視界	単体	自動	ｼｰﾌ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを無効化							
アデンダム	1	8	イニシアチブ				シナリオ1回	
効果：	イニシアチブでメインプロセスを行う。行動済みでも可能。このメインプロセスを行ったことで行動済みにならない							
バーサタイル	1		クリンナップ				シナリオ1回	
効果：	すでに使用したシナリオ～回のスキルの使用回数を１回復							
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中	シーン1回	
効果：	対象が行う命中判定の直後に使用。その達成値を難易度として命中判定を行う。成功した場合対象の攻撃は失敗となる。							
ダブルショット	1	9	メジャー		自身	自動		
効果：	射撃攻撃を2回行う。メジャーのスキルやパワーは使用不可、対象は単体※になる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3D							
神速の鼓動	1		メジャー		自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回、ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ1回	
効果：	メジャーアクションを２回行う。この時に同じスキル、パワーは使えない							

初期作成時、ワイドアタック、インタラプト、フェイント、キャリバー、スナイピング
ダメージ　（セットアップ隠密こみ）
+4d+25+20+{幸運}

Cすると
+4d+25+20+{幸運}+{敏捷}

名前はあからさまに偽名
親に売られたりした
プリシラさんが賭けに勝ったりしてシーフくんの身柄を確保した

あ～たまに飲むお酒はおいしいですねえ～。
え？へへ、よってませんよお。ほんとほんと。ちょっとふらふらするだけでえ。
え？はあ、僕の身の上話ぃ？きいても面白くないと思いますけどー、いいですよ～。

キャラクター名
シーフくん

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
カリキュレイト	1		イニシアチブ				シーン1回	
効果：	イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う							
天の火	1		効果		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	武器攻撃と同時に使用。ダメージ+CL*10							
スティール	3	3	DR直後		自身	自動	シナリオSL	
効果：	DR直後にドロップ品ロール							
ニンブルスティール	1		パッシブ					
効果：	スティールのドロップ品決定ロールに+1D、武器攻撃でスティール可能にする							
ハードラック	3	10			自身	自動	シナリオSL回	
効果：	判定後に使用。判定にふったダイスのうち1個の出目を６にする							
ストレイトショット	1		パッシブ					
効果：	射撃攻撃判定+1D							
アームズマスタリー:魔導銃	1		パッシブ				魔導銃	
効果：	命中判定に+1D							
マイスター:トラップ探知	1		パッシブ					
効果：	判定+1D							
カスタムガン	3		アイテム					
効果：	命中+SL×２							
マークスマン	5		パッシブ					
効果：	射撃攻撃ダメージに+SL×５							
アキュレイト	1		パッシブ					
効果：	器用判定+1D							
キャリバーガンバード	5							
効果：	キャリバーで取得した魔導銃の攻撃力+SL×3、重量6、装備部位:双							
キャリバー	1		アイテム					
効果：	キャリバー1個取得							
サイレントキル	5		パッシブ				隠密	
効果：	武器攻撃ダメージ+SL*4							
完全奇襲	1		パッシブ				隠密	
効果：	射撃攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗。タイミング：リアクションのスキル、アイテムも不可							
幻想舞踏	1		パッシブ		自身			
効果：	ハードラックの効果変更。あらゆる判定に仕える。スキル、アイテムによる中断不可							
時の支配者	1		効果	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	タイミング：パッシブ、アイテム以外のスキル、パワー無効化							
フォーチュンヒット	1		パッシブ					
効果：	武器攻撃ダメージに+幸運							
アサシネイション	1		パッシブ					
効果：	攻撃の命中判定でCしたときダメージに+敏捷							
ファインドトラップ	1							
効果：	トラップ探知の判定に+1D、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							
効果：	トラップ解除判定+1D							
エンラージリミット	1							
効果：	重量制限上昇							

キャラクター名
シーフくん

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
サーチリスク	1							
効果：危機感知+1D								
トレーニング:器用	1							
効果：器用基本値+3								
マジカルハーブ	2							
効果：MPポーション5個取得								
フックダウン	1	3	クリンナップ				シーン1回	
効果：クリンナップでポーション使用								
イミューンウェイト	1							
効果：移動修正を±0に変更								
トレジャーハンター1	1							
効果：F1点使用でエネミードロップ品ロールもう一回できる								
トレジャーハンター2	1		戦闘前					
効果：F1点使用で選択した能力値+2								
トレジャーハンター3	1						シナリオ1回	
効果：F1点使用。インタラプトへのインタラプトを打ち消す								
ライトニングショット	1	12	メジャー	6Sq	直線（選択）	命中	シナリオ1回	
効果：対象に射撃攻撃								
トレーニング:感知	1							
効果：感知基本値+3								
トレーニング:敏捷	1							
効果：敏捷基本値+3								
トレーニング:精神	1							
効果：								
ベアアップ	1							
効果：スキルに対するリアクションの精神判定+1D								
インテンション	1							
効果：最大MP+CL								
フェザー	1	6	魔術				シーン1回	
効果：落下ダメージを０にする								
トレーニング幸運	1							
効果：								
トレーニング知力	1							
効果：								
トレーニング筋力	1							
効果：								
アンチトラップ	1		パッシブ					
効果：トラップ探知、解除、危機感知の達成値+1、作動させたトラップが要求する判定に+2								
アスレチック	1							
効果：登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1Dする								
フェイス：グローヴィス	1							
効果：器用判定達成値+1								
効果：								