

キャラクター名	プレイヤー名
カイ・L・サザランド	

メインクラス	デッドアイ	Lv.1:		レベル	25
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	16
種族	ヒューリン			境遇	渡来
出自(効果)	冒険者			目標	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	39	36	8	30	11	15
ボーナス	5	13	12	2	10	3	5
クラス修正	0	3	0	1	1	0	3
他修正		1					1
能力値	5	17	12	3	11	3	9

HP	199
MP	226
フェイト	20

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(トリプルガンズ)	10m	0	54	0	0	0	0	0
左手									
頭部	伝承:照準用小型ゴーレム『カゲロウ』					26			
胴部	伝承:神風の衣					26			
補助	必殺の手袋				1	3			2
装身具	偽賢者の石セット								
能力値			17	0	12	0	3	23	10
スキル	マークスマン、フォーチュンヒット、デッドショット			54					
その他	カゲロウ、漆黒の星、幸運の鍵、リムブースト・メタル、リムブースト・リフレックス		2			2	2	5	
総計(右)			19	108					
総計(左)			19	54	13	57	5	28	12
総計(両)									m
ダイス数			8 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	11			11	+ 3 d
トラップ解除	17			17	+ 4 d
危険感知	11			11	+ 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		1	4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	17		1	18	+ 7 d

所持品	
トリプルガンズ代	漆黒の星
	砂の箱庭
・収納	幸運の鍵
超次元袋	別れの盃
異次元バック	
ポーションホルダー	・ポーション
小道具入れ	ハイMPポーション×3
矢筒	グレートMPポーション
	ハイHPポーション×2
・道具	万能薬×3
冒険者セット	蘇生薬×2

現在重量:	37	所持金:	79600	預金・借金:	
最大重量:	55				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーブブラッド	★	-	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								
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+[SL×2]								
フェイ:グレムリン	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果: 錬金術判定に+1d								
トリプルガンズ	5	-	アイテム	-	自身	-		
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×5]し、「重量:9」「装備部位:双」に変更する。ただし《キャリバーガンパード》を取得できなくなる。								
A:オールウェポンマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	武器使用	
効果: すべての武器を使用した命中判定に+2dする。								
B:インパクトシエル	3	※6	ダメージロール直前	-	自身	自動		
効果: 攻撃のダメージに+[SL×2]dする。								
C:オルタナティブエフェクト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 武器の命中判定に+1dする。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避+1d								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果: キャリバーを1個取得する。このアイテムは、あなたのみ装備、使用することができる。								
アームズマスタリー:魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃使用	
効果: 選択した武器を使用した命中判定に+1dする。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	シールド、シリアゲ	
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に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮せずともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
カウンターショット	★	-	判定の直後	武器	単体	命中判定	魔導銃使用、シリアゲ	
効果: 対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として「種別:魔導銃」の武器を使用した命中判定を行う。判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
カリキュレイト	★	-	イニシアチブプロセス	-	自身	自動	シーン1回	
効果: 未行動な場合に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う(メインプロセス終了後に行動済みとなる)。								
ランニングショット	★	5	ムーブ	-	自身	自動	魔導銃装備	
効果: 戦闘移動を行う。この効果で移動を行った場合、回避判定に+1dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
アルカナム	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果: 「種別:アルカナム」のアイテムを[CL+2]個取得し、デッキを構築する。								

<https://ccfolia.com/rooms/8fxhohz3v->  
元冒険者の父「冒険者は……モテる！」  
カイ「なん……だと……」  
なるほど、冒険者はモテるのか……ならばなるしかない！  
父の言葉を信じて俺は冒険者を目指すことにした！

HO2(出自が冒険者固定)  
あなたは冒険者である両親から、冒険者としての英才教育を受けてきた。かなり厳しい両親の元だったので、あなたの実力は同世代や同じような初心者に比べたら明らかに抜きん出ているものがある。  
両親から貴方は希望を託された。“仮面舞踏会”と言われていた現在の世界を止めるように。

他PCの呼び方  
・アリス  
・ドミニクさん  
・るるねえ

名: カイ・L(レアス)・サザランド

キャラクター名

プレイヤー名

所持品			
・ 矢弾			
キャリバーブースター×30			
・ アルカナム			
アルカナム:ダグデモア			
アルカナム:アエマ×2			
アルカナム:グランアイン×2			
アルカナム:マリッド			
アルカナム:ディジニ			
アルカナム:ディアボロス×2			
アルカナム:アリアンロッド			
アルカナム:アラクネ×2			
アルカナム:シームルグ×2			
アルカナム:フェンリル×2			
アルカナム:カトブレパス×2			
アルカナム:ヨルムンガンド×2			
アルカナム:大地×2			
アルカナム:星			
アルカナム:海			
その他消費			
リムブースト・メタル			
リムブースト・リフレクス			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リバースカード	★	-	効果参照	-	自身	自動	アルカナム携帯	
効果: 「種別:アルカナムのアイテムと同時に使用する。そのアイテムの効果の代わりに「逆位置効果」を使用する。								
ダブルドロ-	1	10	マイナー	-	自身	自動	アルカナム:シールド	
効果: レガシーアクションで使用する「種別:アルカナム」のアイテムを、マイナーアクションで使用する。								
クラッシュガーデン	5	7	メジャー	視界	場面(選択)	錬金術		
効果: 対象が《ガーデン:~》の効果を受けている時に有効。対象に特殊攻撃を行う。その時のダメージは〔SL d+CL〕(貫通ダメージ)となる。クリティカル:ダイス増加								
ガーデン:洞窟	★	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術		
効果: 対象が行う回避判定に-1dする。この効果はラウンド終了か、対象が戦闘移動するまで持続する。								
マイスター:錬金術	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 錬金術(選択した)判定に+1d								
シャングリ・ラ	★	20	《ガーデン:~》	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: 《ガーデン:~》と同時に使用。フェイト2点消費。《ガーデン:~》を「対象:場面(選択)」「射程:視界」に変更し、更に効果の終了条件をシーン終了までに変更する。								
アルケミカルサークル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 錬金術判定に+1d								
リビングガーデン	★	8	メジャー	-	自身	自動	メインプロセス1回	
効果: 通常のメジャーアクションと《クラッシュガーデン》を使用する。順番はあなたが決定する。対象は同じでも別々でもいい。								
マークスマン	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 射撃攻撃のダメージに+[SL×5]する。								
アキュレイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【器用】判定に+1dする。								
ストレイトショット	★	-	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+1 d								
ダブルショット	★	9	メジャー	-	自身	自動		
効果: 射撃攻撃を二回行う。この射撃攻撃では「タイミング:メジャー」のスキルやパワーは使用できず、「対象:単体※」となる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3dする。ただし、同じ対象に二回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合2回目の攻撃は行えない。								
アデンダム	★	8	イニシアチブ	-	自身	自動	シナリオ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ことができる。行動済でもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済にはならない。								
バーサタイル	★	-	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果: 既に使用した使用回数に制限のあるスカウトのスキルひとつの使用回数を1増やす。ただしこのスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件:シナリオ~回」のスキルのみである。								
フォーチュンヒット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 武器攻撃のダメージに+【幸運】する。								
インターフィアレンス	★	10	判定の直後	武器	単体	命中判定	シーン1回	
効果: 対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定を行う。判定に成功した場合対象の攻撃は失敗となる。								
デッドショット	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 射撃攻撃のダメージに+[SL×4]する。								
ペナルティヒット	5	6	判定の直前	20m	単体	自動	シーンSL回	
効果: 対象が行う判定の直前に使用する。その判定に-1dする。								
カッピングプラン	★	8	マイナー	-	自身	自動		
効果: 武器攻撃のダメージは、スキルやアイテムによってダメージ軽減できない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ディフェンストリック	3	-	ダメージロールの直後	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果: ダメージ軽減を行う。対象がダメージを受ける攻撃のダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[SL×20]する。								
ハードラック	3	10	効果参照		自身	自動	シナリオSL回	
効果: 射撃攻撃の命中判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。その判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果6の目が2個以上になればクリティカルとなる。								
	1							
効果:								



