キャラクター名
リアム・トレース

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	6
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**	16
種族	フィルボル			**境遇**	傷病
出自（効果）	冒険者			**目標**	探索

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	13	17	9	11	12	9
ボーナス	3	4	5	3	3	4	3
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	6	6	3	5	5	3

HP	63
MP	64
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	ガンパード	10m	0	27	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	クイックバンド							2	1
装身具	鷹の目			3					
能力値			6	0	6	0	5	11	8
スキル								3	
その他									
総計(右)			6	30	6	11	5	17	9 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 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	5			5	+ 3 d
トラップ解除	6			6	+ 3 d
危険感知	5			5	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	聖水
冒険者セット	
小道具入れ	ヘッドライト
小型ハンマー	
くさび×4	
ポーションホルダー	
HPポーション	
MPポーション×3	
毒消し	
筆記用具	
ポナローション	

現在重量： 11		
最大重量： 14	所持金： 17263	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**
ニンブル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に行動値+3								
インタラプト	1			視界	単体	自動		
効果： 対象が使用したスキルの効果を打ち消す。シナリオ1回								
ランナップ	1	3	セットアップ		自身	自動		
効果： 戦闘移動、エンゲージからの離脱を行う								
キャリバー	1		アイテム		自身			
効果： 魔導銃を取得								
ガンパード	5		アイテム					
効果：								
アームズマスタリー：魔道銃	1		パッシブ		自身			
効果： 命中判定に+1D								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果： 回避判定に+1D								
マジックバレット	2	6	マイナー		自身	自動		
効果： 射撃攻撃のダメージに[SL×2]し無属性の魔法ダメージに変更する								
ファニング	1	5	メジャー	武器		命中		
効果： SL+1体に射撃攻撃								
ディフュージョンショット	3	7	ファニング		自身	自動		
効果： 射撃攻撃のダメージに+[(SL)D]								
ピアシングストライク	2	5	ダメージロールの直前		自身	自動		
効果： 武器攻撃のダメージに+[(SL)D]する								
カスタムガン	2		アイテム					
効果： 命中修正と攻撃力にSL×2点まで自由に割り振ることができる								
ファインドトラップ	1		パッシブ		自身			
効果： トラップ探知の判定に+1D　失敗しても作動しない								
リムーブトラップ	1		パッシブ		自身			
効果： トラップ解除の判定に+1D								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果： 最大MP+CL								

若いフィルボルの冒険者。
冒険者である親からダンジョンの探索の技術を教わった。
幼いころ重い病気にかかったことがあり生物の生死には敏感。
親も越える冒険者になるのが夢である。
基本、ダンジョンの探索、捜査や偵察で生計を立てている。

リアム
スキル名【イコノスタシス】
タイミング：パッシブ
対象：自身
貴方はヴァイラスブレスの効果を完全に無効化できる。
また　ブレス：闇　を受けたとき、ダメージを半減することができる。
シナリオ内有効

キャラクター名：リアム・トレース

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
アンチトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：トラップ探知、危険探知、トラップ解除、トラップの効果によって行う判定の達成値に+1								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果：危険探知の判定に+1dする								
トレーニング：筋力	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								