キャラクター名
アスピス

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	16
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	裏切り
出自（効果）	前科者			**目標**	逃亡

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	30	26	8	28	8	9
ボーナス	3	10	8	2	9	2	3
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正					4		
能力値	3	13	8	2	15	3	5

HP	126
MP	130
フェイト	6

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	34	0	0	0	0	0
左手									
頭部	飛燕の帽子				2	2	-2		
胴部	千眼の衣					9			
補助	トリックマント					5			
装身具	幸運のペンダント								
能力値			13	0	8	0	3	23	8
スキル	マークスマン、ロングバレル		1	27				-2	
その他	千眼の衣		2						
総計(右)			16	61	10	16	1	21	8 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 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	15			15	+ 3 d
トラップ解除	13			13	+ 3 d
危険感知	15			15	+ 3 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	シーブズツール
冒険者セット	使い魔：器用
ポーションホルダー	使い魔：感知
PH：ハイHPポーション	
PH：ハイHPポーション	
PH：ＥＸＨＰポーション	
PH：ＥＸＭＰポーション	
PH：万能薬	
ボグシーチ料理	
矢筒	
矢筒：キャリバーブースター*5	

現在重量：	8		
最大重量：	28	所持金：	22830
		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**
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時にフェイト+1								
インタラプト	1		効果	視界	単体	自動	Ｓ１回	
効果： タイミングが「パッシヴ、アイテム」以外のスキルを打ち消す								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果： 回避判定に＋１Ｄする。								
ピアシングストライク	3	5	DL直前		自身	自動		
効果： 武器攻撃のダメージに+「（SL）D」								
ファミリア	2		アイテム		自身			
効果： 使い魔を「SL」個取得する								
ガーディアン	1		DL直後	20m	自身	自動	シ１回	
効果： 使い魔を一つ破壊する。対象のダメージを-「CL*５」軽減する								
クウェリィ	2		メジャー		自身	自動	SSL回	
効果： GM質問権								
サモン・アラクネ	2	9	DL直後	20m	範囲（選択）	自動		
効果： 対象が受けるダメージ-「SL」D								
キャリバー	1		アイテム			自身		
効果： キャリバー取得。自身のみ使える								
AM：魔導銃	1		パッシブ			自身		
効果： 種別：魔導銃の命中判定に+１D								
キャリバーガンパード	5		アイテム					
効果： 種別：魔導銃の攻撃力を「SL*３」追加し、重量を６、装備部位：双に変更する								
ロングバレル	1		アイテム					
効果： 種別：魔導銃の「命中修正」＋１「攻撃力」＋２「行動修正」-２								
タウント	1	4	セット	10m	単体	感知		
効果： 対象の【精神】と対決を行う。この時の達成値に+「SL*２」対決に勝利した時、対象に『BS：逆上』を与える								
ファイトバック	2	5	リアクション	武器	単体	命中	シSL回	
効果 :射撃、魔法攻撃に対するリアクションを武器の命中判定で行う。勝利した時対象に「CL*5」のHPロスを与える。対象の攻撃は自動命中となる								
ワンコインショット	5	4	DL直前		自身	自動		
効果： 対象の物理・魔法防御力に-「SL*３」してからダメージを算出する								

キャラクター名
アスピス

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
バレットマーク	1		スキル		自身	自動		
効果：	【ワンコインショット】と同時に使用する。対象の物理・魔法防御力-１５							
ストレイトショット	1		パッシブ		自身			
効果：	射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に＋１Ｄする。							
ダブルショット	1	9	メジャー		自身	自動		
効果：	単体へ２回攻撃を行う。１回目の攻撃が命中した時、２回目の攻撃が行える。２回目の攻撃にはダメージを+３Dする							
マークスマン	5		パッシブ		自身			
効果：	射撃攻撃のダメージ+「SL*5」							
アキュレイト	1		パッシブ		自身			
効果：	【器用】判定に+１Ｄ							
ハードラック	3	１０	効果		自身	自動	SSL回	
効果：	射撃攻撃の命中判定直後に使用する。出目１個の目を６にする							
ラストラック	2		判定直後		自身	自動	Ｓ３回	
効果：	SL個以下のダイスを振り直すことが出来る							
バーサルタイル	1		クリンナップ		自身	自動	Ｓ１回	
効果：	使用回数制限のあるスキルの回数１回増やす							
ゴールドアドベンチャー	1		パッシブ		自身			
効果：	トラップによって受けるHPorMPロスダメージを-１０（最低１）する							
トラップバスター	2	2	効果	20m	単体	自動	SSL回	
効果：	対象がトラップの効果を受けた時に発動する。そのトラップの効果を打ち消す							
インターフィアレンス	1	１０	判定直後	武器	単体	命中	シ１回	
効果：	対象の命中判定の達成値を難易度として、命中判定を行う。成功した時、対象の攻撃は失敗する							
アテンダム	1	8	イニシアチブ		自身	自動	Ｓ１回	
効果：	メインプロセスを行う。行動済みでも使用でき、行動済みにならない							
ビジランテ	1		パッシブ		自身			
効果：	隠密やその発見の【感知】判定+１Ｄ							
マジックキャンドル	1	6	メジャー			魔術		
効果：	エリアの明度を２か３に変更する。							
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果：	危機感知判定+１Ｄ							
ファインドトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：	トラップ探知判定+１Ｄ。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		自身			
効果：	トラップ解除判定+１Ｄ							
トラッキング	1		パッシブ		自身			
効果：	追跡の為の【感知】判定+１Ｄ							
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	装備品の重量制限+５							
リサーチ	1		パッシブ		自身			
効果：	【感知】で行う情報収集判定に+１Ｄ							
トレーニング：器用	1		パッシブ		自身			
効果：	【器用】の能力基本値+３							
トレーニング：敏捷	1		パッシブ		自身			
効果：	【敏捷】の能力基本値+３							

キャラクター名
アスピス

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
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果：【感知】の能力基本値+３								
エリアサーチ	1		パッシブ		自身			
効果：警戒行動が行える。聞き耳判定に失敗しても気づかれない								
フックダウン	1		クリンナップ		自身	自動	シ１回	
効果：所有している種別：ポーションのアイテムを一つ使用できる								
ファーマシー	1		アイテム		自身			
効果：シナリオ開始時に５個のHPポーションか２個のハイHPポーションを手に入れる								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：所持品の重量制限が［【筋力基本値】×２］になる。								
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：								