キャラクター名
シュウ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	3
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**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	紛失
出自（効果）	元騎士			**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	12	18	6	12	6	8
ボーナス	3	4	6	2	4	2	2
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	6	7	2	6	3	2

HP	45
MP	38
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	12	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			6	0	7	0	3	13	8
スキル								1	5
その他									
総計(右)			6	12	8	8	3	14	11 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	6			6	+ 3 d
トラップ解除	6			6	+ 3 d
危険感知	6			6	+ 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	
冒険者セット	
バックパック	
ポーションホルダー	
ベルトポーチ	
HPポーション*4	
MPポーション*3	
毒消し	
理力符*3	

現在重量： 12		
最大重量： 16	所持金： 5	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**
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動		
効果： 「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを打ち消す。1シナリオ1回。								
アームズマスタリー：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別：魔導銃」の武器を使用した命中判定に+1Dする。								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーを1個取得する。								
キャリバーガンパード	2	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： 《キャリバー》で取得した魔導銃の攻撃力に+[SL*3]、重量：6、装備部位：双に変更。								
ワンコインショット	4	4	ダメージロール直前	-	自身	自動		
効果： 種別：魔導銃の射撃攻撃のダメージロール直前に使用。対象の防御力に-[SL*3]してダメージロールを行う。								
タウント	1	4	セットアップ	10m	単体	感知		
効果： 対象の【精神】と対決。達成値+[SL*2]。勝利した場合、「逆上」を付与。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+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	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除の判定に+1D。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 危険感知の判定に+1D。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値+3。								
効果：								
効果：								
効果：								