キャラクター名
タネガシマ・ヨウシュウ

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	19
サポートクラス	アルケミスト	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	20代前後～30代後半、その間なら、どんな風にも見える
種族	ヒューリン			**境遇**	紛失
出自（効果）	元鉄砲隊所属			**目標**	無目的（目的：建国）

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	34	12	8	28	11	31
ボーナス	5	11	4	2	9	3	10
クラス修正	0	3	0	1	2	0	2
他修正					4		
能力値	5	14	4	3	15	3	12

HP	173
MP	155
フェイト	9

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	組み立て型ライフル【ライフル/魔導銃（装備部位：双）】	50m	-1	13	0	0	0	-5	0
左手									
頭部	飛燕の帽子				2	2	-2		
胴部	千眼の衣		2			9			
補助	フォースバックラー					11			
装身具	猛進のアミュレット			10					
能力値			14	0	4	0	3	19	10
スキル	スパンチャライズ（射：5 命：10） フォーチュンビット（射：12） マークスマン（射：5） 使い魔（器用判定+2ヒーラ命：2）		7	27					
その他	装備の効果によるスキル ガンパード（射：3） コンバージョン：ライフル（射：2） サクリファイス（射：1） 自分のHPライフルの攻撃力を								
総計(右)			22	50	6	22	1	14	10 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			6 d	4 d	1 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	15	1		16	+ 3 d
トラップ解除	14	3		17	+ 3 d
危険感知	15	1		16	+ 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	
轟魔弾×6	チョーク（小道具入れ）
強化弾×5（矢筒）	キャップライト（小道具入れ）
矢筒	小型ハンマー
MPポーション×5（ホルダー）	毒消し
ポーションホルダー	万能薬
ベルトポーチ	理力符：光
バックパック	ハイMPポーション×2
冒険者セット	MPポーション×5
シーブズツール	使い魔×1
小道具入れ	理力符：闇
くさび（小道具入れ）×3	銀の香炉

現在重量：	25		
最大重量：	30	所持金：	16836
		預金・借金：	126500

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。命中判定の達成値に+SL								
インタラプト	1	ー	対象1体にだけ（メイジ、ハーフ）以外のNOTE以外に、どれを選択	視界	単体	自動成功	1	
効果 :対象が「タイミング：メイキング、パッシブ」以外のスキルの使用を宣言したときに使用する。対象が使用したスキルの効果を打ち消す。対象はスキルのコストを通常通りに消費する事。シナリオ1回。								
シャウストーク	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果 :隠密状態時のみ効果。移動を行っても隠密状態が解除されない。また、隠密状態を維持したままま、エンゲージする事も可能である。このスキルは、他のスキル、アイテム、ギルドサポートなどの効果によって移動を行うときも効果を発揮する。								
コンシールアタック	3	ー	パッシブ	ー	自身	ー	3	
効果： このスキルは隠密状態時のみ効果がある。攻撃の命中判定に+1Ｄ、ダメージに+「（ＳＬ）Ｄ」する。								
ホーミングヒット	1	ー	判定の直前	ー	自身	自動成功	1	
効果 :あなたが行う攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃の命中判定に対して、攻撃の対象はリアクションを行えない。1シナリオに1回使用可能。								
デュアルアロー	3	ー	効果参照	ー	自身	自動成功	3	
効果 :「種別：矢弾」のアイテムの使用を宣言する時に使用する。あなたが所持している「種別：矢弾」のアイテムを2個使用する。この時、同じ名前のアイテムを使用する事。そのアイテムの効果（命中修正やダメージへの修正）が2倍になる。								
クイックエイド	1	ー	マイナー	ー	自身	自動成功	ー	
効果： 【ＨＰ】を「ＣＬ×10」点回復し、バッドステータスをすべて回復させる。シナリオ１回。								
ディスアピア	1	3	マイナー	ー	自身	自動成功	3	
効果： 隠密状態になる。ただし、敵対するキャラクターとエンゲージしている場合は、隠密状態になることができない。								
リサイクル	1	8	効果参照	ー	自身	自動成功	1	
効果 :シーン終了時に使用。しのシーンで使用した「種別：矢弾」のアイテムは再び所持品に戻り、投射に使用した武器は装備品、あるいは所持品に戻り、再び使用可能となる								
フェイドアウェイ	1	3	ムーブ	ー	自身	自動成功	1	
効果： エンゲージの離脱を行う。また、エンゲージから離脱してもマイナーアクションを行える。								
カリキュレイト	1	ー	イニシアチブ	ー	自身	自動成功	1	
効果 :イニシアチブプロセスにメインプロセスを行える。このスキルを使用するためには未行動でなければならず、使用後に行動済みとなる。1シーンに1回使用可能。								
ラストアクション	1	10	戦闘不能	ー	自身	自動成功	1	
効果 :未行動、行動済に関わらず、あなたはメインプロセスを一回行う。ただし、自分のＨＰを回復したり、戦闘不能を回復させるスキルやアイテムなどは使用できない。シナリオ1回								
ガンパード	1	ー	アイテム	ー	効果参照	ー	5	
効果： 取得している「種別：魔導銃」の武器の「攻撃力」に＋「ＳＬ×3」し、「重量：6」「装備部位：双」に変更する。								
ファイトバック	1	5	リアクション	武器	単体	命中判定	3	
効果 :対象が行った射撃攻撃、魔法攻撃に対するリアクションを、装備している武器の命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象に「ＣＬ×5」のＨＰロスを与える。ただし、対象の攻撃はあなたに自動的に命中する。対象のＤＲは通常どおり行う事。シーンＳＬ回								

タネガシマ・ヨウシュウ/レベル18/物理防22/魔法防1/行動値14/移動力10/HP166/MP147
ペナルティヒット回使用

ペナルティヒット　ｺｽﾄ6　20m　　対象が行う判定の直前に使用。その判定に-1Ｄ。シーンＳＬ（3）回

シーン終了時
リサイクル　シーン終了時に使用 ｺｽﾄ8
そのシーンで使用した「種別：矢弾」のアイテムは再び所持品に戻り、投射に使用した武器は装備品、あるいは所持品に戻り、再び使用可能となる

セットアップ
エイミングショット ｾｯﾄｱｯﾌﾟ ｺｽﾄ10 ラウンド終了まで、射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に＋1D

ムーブ
フェイドアウェイ　ﾑｰﾌﾞ ｺｽﾄ3　エンゲージの離脱を行う。また、エンゲージから離脱してもマイナーアクションを行える。

クイックアクション ﾑｰﾌﾞ ｺｽﾄ8
タイミング：マイナーのレンジャースキルを同時使用できる。ただし、そのメインプロセスのマイナーで同スキルを使用する事はできない。シーン１回

イニシアチブ
カリキュレイト
イニシアチブプロセスにメインプロセスを行える。このスキルを使用するためには未行動でなければならず、使用後に行動済みとなる。1シーンに1回使用可能。

キャラクター名
タネガシマ・ヨウシュウ

プレイヤー名

所持品			
ウェポンケース			
マジカルクロスボウ（ウェポンケース）			

キャラクター名
タネガシマ・ヨウシュウ

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
ペナルティヒット	4	6	判定の直後	20m	単体	自動成功	5	
効果：対象が行う判定の直前に使用。その判定に-1Ｄ。シーンＳＬ回								
<このスキルは現在習得しておりません>トリックアタック	★	6	《ワイドアタック》	ー	自身	自動成功	5	
効果：《ワイドアタック》と同時使用。《ワイドアタック》のＤＲに＋[（ＳＬ）Ｄ]する								
<このスキルは現在習得しておりません>レストリクトアタック	★	5	《トリックアタック》	ー	自身	自動成功	1	
効果：《トリックアタック》と同時使用。バッドステータスの中からひとつ選択する。対象にダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを与える。効果強度は1となる								
ファミリア	1	ー	アイテム	ー	自身	ー	1	
効果：使い魔をＳＬ個取得								
ガーディアン	1	ー	ＤＲの直後	20m	単体	自動成功	3	
効果：使い魔と引き換えに受けるダメをーＣＬ×5する								
ユニット：カースド	2	5	判定の直前	ー	自身	自動成功	5	
効果：武器攻撃の命中判定直前に使用。対象にダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを効果強度2で与える。シーンＳＬ回。魔導剣を装備しているときのみ使用可能。								
インテリジェンス	1	ー	判定の直前	ー	自身	自動成功	1	
効果：判定直前に使用。判定に+2Ｄする。「種別：魔導剣」の武器を使用しているときのみ使用可能。シナリオ3回。								
サクセション	1	ー	アイテム	ー	効果参照	ー	1	
効果：武器か防具をひとつ選択する。選択したアイテムが武器だったら攻撃力に+1、防具だったら物理防御力か魔法防御力に+1する。								
ファインドトラップ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：トラップ探知の判定に+1Ｄ トラップ探知に失敗しても、トラップが作動しない								
リムーブトラップ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：トラップ解除の判定に+1Ｄ								
トレーニング：器用	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：選択した基本値にプラス3								
トレーニング：感知	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：選択した基本値にプラス3								
トレーニング：筋力	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：選択した基本値にプラス3								
トレーニング：敏捷	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：選択した基本値にプラス3								
トレーニング：幸運	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：選択した基本値にプラス3								
トレーニング：精神	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：選択した基本値にプラス3								
サーチリスク	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：危機感知の判定に+1D								
ビジランテ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：隠密状態を発見しようとする、あるいは発見される時の判定に+1Ｄ								
トラッキング	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：残された足跡、痕跡などを追跡するための感知判定に+1Ｄ								
バイタリティ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：ＨＰに+ＣＬ								
ストリートワイズ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：情報収集を【幸運】で行う。その【幸運】判定に+1Ｄする								
ベアアップ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：スキルのリアクションとして行う精神判定に+1Ｄ								

キャラクター名
タネガシマ・ヨウシュウ

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
イクイップリミット	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：装備品の重量制限に+5								
イミューンウェイト	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：装備している防具の移動修正が0未満の時、移動修正±0に変更する								
エンラージリミット	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：所持品の重量制限が[【筋力基本値】]×2になる								
アンチトラップ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：トラップ探知、危機感知、トラップ解除の判定の達成値に+1。さらにトラップの効果によって、なんらかの判定を行う場合、その達成値に+1する								
<このスキルは現在取得しておりません>シックスセンス	★	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：奇襲攻撃を受けた時、判定に－1Ｄされる事なくリアクションを行える								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
	0							
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：								