キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	14
サポートクラス	ドルイド	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	29	22	6	29	6	12
ボーナス	3	9	7	2	9	2	4
クラス修正	0	3	0	1	2	0	2
他修正							1
能力値	3	12	7	3	11	2	7

HP	116
MP	108
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	キャリバー	10m	2	17	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	トリックマント					5			
装身具	鷹の目			3					
能力値			12	0	7	0	2	18	8
スキル			+3D	50	+1D	10	5		
その他			1					3	
総計(右)			16	70	8	25	7	20	8 m
総計(左)			14	53					
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	11	2	+1D	13	+ 3 d
トラップ解除	12	2	+2D	14	+ 4 d
危険感知	11	2	+1D	13	+ 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	
冒険者セット	
異次元バック・ベルトポーチ	
ハイMPポーション×3	
EXMPポーション×1	
HPポーション×2	
砥石（火・水・地・風）	
漆黒の星	
幸運の鍵	

現在重量：	17		
最大重量：	21	所持金： 61125	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
フェイ：ノッカー	★		パッシブ					
効果：	トラップ探知、トラップ解除、危険感知達成値+2							
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+[SLx2]							
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果：	回避+1D							
インタラプト	1		効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	スキル打消し							
ピアシングストライク	3	5	DR前		自身			
効果：	武器攻撃ダメージ+3D							
	◇							
効果：								
キャリバー	1		アイテム					
効果：	キャリバー取得							
サイティングデバイス	1		アイテム					
効果：	キャリバーの命中+2、行動-1							
AM：魔導銃	1		パッシブ				魔導銃使用	
効果：	命中+1D							
カリキュレイト	1		イニシアチブ		自身	自動	シーン1回	
効果：	メインプロセスを行う。							
デスターゲット	1	6	マイナー		自身	自動		
効果：	ダメージ+【敏捷】							
カウンターショット	1		判定後	武器	単体	命中	魔導銃装備、シナリオ1回	
効果：	命中判定で撃ち落とし							
	◇							
効果：								
ミスルトゥパワー	5	5	セット	20	単体	自動	シーン1回	
効果：	ラウンド中、武器攻撃ダメージ+25							
スクリーン	1	4	セット	至近	単体	自動		
効果：	戦闘移動、離脱を行う。封鎖時離脱不可。							

インタラプト/ワイドアタック/バタフライダンス/キャリバー/ＡＭ魔導銃

3+2D>=? 【筋力】判定
10+2D>=? 【器用】判定
6+2D>=? 【敏捷】判定
3+2D>=? 【知力】判定
10+2D>=? 【感知】判定
2+2D>=? 【精神】判定
3+2D>=? 【幸運】判定

13+3D>=? 命中判定
29+2D 攻撃力
7+3D>=? 回避判定

12+3D>=? 罠探知
12+3D>=? 罠解除
12+3D>=? 危険感知
3+2D>=? 敵識別
3+2D>=? 物品鑑定

《ミスルトゥパワー》5/コスト:5/判定:自動/対象:単体/射程:20/制限:シーン1回/効果など:ラウンド中、武器攻撃ダメージ+25

キャラクター名

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
ホーリーストーム	1		ムーブ		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	メイン中、攻撃を場面（選択）、射程視界に変更							
フォースウェポン	1	10	マイナー		自身	自動	シナリオ1回	
効果：	シーン中、武器攻撃を光魔法ダメージ化、対象の魔防0扱いでダメージ算出							
エルーシブステップ	1	3	効果参照		自身	自動		
効果：	移動と同時、移動力+5、エンゲージで止まらなくてよい							
ハンターアーツ	5		パッシブ					
効果：	攻撃のダメージ+10、物防+10、魔防+5							
アンチイビル	1		パッシブ					
効果：	攻撃のダメージ+4							
	◇							
効果：								
アデンダム	1	8	イニシアチブ		自身	自動	シナリオ1	
効果：	メインプロセスを行う							
ダブルショット	1	9	メジャー		自身	自動		
効果：	射撃攻撃2回、2発目はダメ+3D							
インターフィアレンス	1	10	判定後	武器	単体	命中	シーン1	
効果：	攻撃を射撃命中で撃ち落とし							
フィールドワーク	1	4	判定前		自身	自動	シーンSL	
効果：	判定+1D							
バーサタイル	1		クリンナップ		自身	自動	シナリオ1	
効果：	使用したスカウトのシナリオ札+1回							
アキュレイト	1		パッシブ					
効果：	器用判定+1D							
ストレイトショット	1		パッシブ					
効果：	射撃攻撃命中+1D							
マークスマン	5		パッシブ					
効果：	射撃攻撃のダメージ+25							
デッドショット	1		パッシブ					
効果：	射撃攻撃のダメージ+4							
フォーチュンヒット	1		パッシブ					
効果：	武器攻撃ダメージ+【幸運】							
	◇							
効果：								
アルコンシード	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果：	ダメージ+[CL+1]D							
イクイップリミット	1							
効果：								
トレーニング：筋力	1							
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：								
リムーブトラップ	1							
効果：								

キャラクター名

プレイヤー名

所持品			