キャラクター名
カーマ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	14
サポートクラス	アルケミスト	**Lv.1:**	カンナギ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17
種族	ディーバ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	冒険者			**目標**	趣味

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	25	26	9	28	9	6
ボーナス	3	8	8	3	9	3	2
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	3	10	9	4	11	3	2

HP	109
MP	98
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	プロメテウス	30	2	19				6	
左手									
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	スピードシューズ				1	4			3
装身具	鷹の目								
能力値			10	0	9	0	3	20	8
スキル				28	2				
その他			3	7				3	
総計(右)			15	54	14	14	3	29	11 m
総計(左)			13	35					
総計(両)			15	54					
ダイス数			2 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			11	+ 3 d
トラップ解除	10			10	+ 3 d
危険感知	11			11	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 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	フォアグリップ
	パウダーチャージII
ハイHPポーション×5	ガンストック
	フォアグリップ
ポーションホルダー	パウダーチャージIII
ハイMPポーション×5	
ハイMPポーション×5	
万能薬×2	

現在重量：	17		
最大重量：	18	所持金： 226,100	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
ヒーロ	★		効果参照			自動成功	シナリオ1回	
効果：ダイスロール直前に使用する。ダイスロールに+3D								
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]								
	1							
効果：								
アデンダム	1	8	イニシアティブ				シナリオ1回	
効果：イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。行動済みでも可能、メインプロセスを行ったことで行動済みにはならない。								
	1							
効果：								
ランナップ	1	3	セットアッププロセス					
効果：戦闘移動、離脱を行う。エンゲージが封鎖されている場合、離脱は行えない。								
チャネリング	1	6	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果：セイクリッドダンスと同時に使用。セイクリッドダンスがセットアップで使用可能								
セイクリッドダンス	4	6	メジャーアクション		自身	精神	シナリオSL回	
効果：あらゆる判定に+1D。クリンナップにMP５点消費する限りシーン終了まで持続								
	1							
効果：								
ダブルショット	1	9	メジャーアクション		自身	自動成功		
効果：射撃攻撃を2回行う。この射撃攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象：単体」となる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3Dする。ただし2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなければ2回目は行えない。								
	1							
効果：								
コールゴッド：カグヅチ	5	5	マイナー		自身	自動成功		
効果：セイクリッドダンス中に使用。ダメージに+SL×4する。シーン終了まで持続								
ブルズアイ	1	6	マイナー		自身	自動成功		
効果：射撃ダメージに+「感知」する。								
	1							
効果：								
ピアシングストライク	3	5	ダメージロールの直前					
効果：ダメージロールに+「ＳＬ」Ｄする								

依頼で各町に行きギャンブルと女で遊ぶのが趣味のやばいやつ。本体は神である為性質が近い人を依り代にして現界している。本来の力を使うため仕方なく聖職者をやっている。

聖竜のロリ巫女：聖竜の力　パッシブ：BS無効を所持している対象に与えるダメージに+CLする。
ルクレツィア：スキル　商人の目利き
ドロップ品ロールの結果を１段階上にする。またドロップ品ロールで６を二つ以上だした時、ドロップ品とは別で【運命の鍵】を入手する。シナリオ１回まで。
ククル：敏感肌　パッシブ：リアクション判定+1D、行動値+CL/3、ダメージ+行動値/2　受けるダメージ+CL　防具の物防・魔防を0にする
焔王鬼：英雄の力　パッシブ　攻撃がクリティカルした時、ダメージ+CLする。
ミリア：騎士の誓　パッシブ　効果：対象が種族人間以外の場合、ダメージ+CLする。

名称:プロメテウス
種別:錬金銃
重量:6　命中修正:0　攻撃力:CL+5　行動修正:-3　射程:30m　装備部位:両
効果:①パッシブ:対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象に【スタン】を与える。対象が【スタン】状態の場合、対象の次のリアクションは失敗する。

キャラクター名
カーマ

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
	1							
効果：								
スティール	1	3	ダメージロールの直後				シナリオSL回	
効果：ドロップ品を獲得できる。								
インターフィアレンス	1	10	判定の直後			命中判定	シーン1回	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定を行う。成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
	1							
効果：								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体	自動成功	シーン、シナリオ1回	
効果 :対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせず即座に終了になる。								
	1							
効果：								
ゴッドハンド	1		パッシブ					
効果：武器攻撃のダメージは無属性の魔法ダメージになる								
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果：回避判定に+1D								
アームズマスタリー	1		パッシブ				錬金銃	
効果：命中判定+1D								
スピードショット	1		パッシブ				錬金銃	
効果：装備している武器の行動修正が０未満の場合、行動修正が0になる								
アキュレイト	1		パッシブ					
効果：器用判定に+1D								
ストレイトショット	1		パッシブ					
効果：撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1Dする。								
マークスマン	5		パッシブ					
効果：射撃ダメージに+ＳＬ×５								
ニンブルスティール	1		パッシブ					
効果：スティールで行うドロップ判定に+1D。スティールの効果を「武器攻撃のダメージロール直後」に変更								
	1							
効果：								
ガンスミス	1		アイテム					
効果：マスケットを１個取得する。								
オプションパーツ	5		アイテム					
効果：「種別：銃部品」のアイテムをSL個所得する。								
	1							
効果：								
トレーニング	1							
効果：基本能力値に器用+3								
トレーニング	1							
効果：基本能力値に敏捷+3								
トレーニング	1							
効果：基本能力値に感知+3								
リムーブトラップ	1							
効果：トラップ解除の判定に+1D								

キャラクター名
カーマ

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
ファインドトラップ	1							
効果： トラップ探知の判定に+1D								
サーチリスク	1							
効果： 危険感知の判定に+1D								
エンラージリミット	1							
効果： 重量制限が基本筋力値が×２								
キャッチアウト	2	5	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果 :対象が「メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用。対象が行うスキルに対するリアクションに+2Dする								
トレジャーハンターⅠ	1		効果参照					
効果： フェイト１点消費。ドロップロールをもう１回する。								
トレジャーハンターⅡ	1		戦闘前					
効果： フェイト１点消費。選択した能力値に+2。シーン終了まで持続								
トレジャーハンターⅢ	1		効果参照				シナリオ1回	
効果 :フェイト１点消費。インタラプトにインタラプトを使用されたら相手のインタラプトは使用済みになりこちらのインタラプトの効果は適応される								
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：								