キャラクター名
シーフくん

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	ガンスリンガー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	20
種族	ヒューリン			**境遇**	裏切り
出自（効果）	冒険者			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	17	34	22	8	32	15	12
ボーナス	5	11	7	2	10	5	4
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正		1					
能力値	5	15	7	2	12	6	6

HP	159
MP	174
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	20m	0	18	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ガンバトルヘルムS1			2		6			-1
胴部	ガンバトルジャケットS1				-2	12	5		-2
補助	ガンバトルウォーマー					5	1		-1
装身具	ガンバトルユニット								
能力値			15	0	7	0	6	19	10
スキル	ﾌｪｲﾊﾞﾘｯﾄｳｪﾎﾟﾝ、ｽﾅｲﾋﾟﾝｸﾞ、ｶﾞﾝﾊﾟｰﾄﾞ、ﾏｰｸｽﾏﾝ、ｲﾐｭｰﾝｳｪｲﾄ		9	43					+4
その他	リンク効果、カスタムガン		6	10					
総計(右)			30	73	5	23	12	19	10 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 d	3 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	12			12	+ 4 d
トラップ解除	15			15	+ 4 d
危険感知	12			12	+ 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	
バックパック	
ベルトポーチ	
HPポーション4個	
MPポーション10個	
毒消し5個	
ポーションホルダー	
水牛	
冒険者セット	
アクアビット	
器用のクリスタル	
魔導銃士のクリスタル	

現在重量： 29		
最大重量： 86	所持金： 1125	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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
スナイピング	5	2(3)	セットアップ					
効果： 命中判定の達成値に+SL+2								
クイックスナイプ	1	6(7)	スナイピング					
効果： スナイピングと同時使用。ダメージ+4D								
ファニング	3	4(5)	メジャー		SL+2			
効果： C:ダイス増加								
バレットマーク	1							
効果： ワンコインショットと同時に使用。対象の物理防御力と魔法防御力を-15（最低0。シーン終了まで持続）								
ワンコインショット	5	3(4)	DR直前					
効果： DR直前に使用。対象の物理・魔法防御力を-SL×3（最低0）								
フェイント	1	4	マイナー					
効果： リアクション判定-1D								
インタラプト	1			視界	単体	自動	ｼｰﾝ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを無効化								
アデンダム	1	8	イニシアチブ				シナリオ1回	
効果： イニシアチブでメインプロセスを行う。行動済みでも可能。このメインプロセスを行ったことで行動済みにならない								
バーサタイル	1		クリンナップ				シナリオ1回	
効果： すでに使用したシナリオ～回のスキルの使用回数を１回復								
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中	シーン1回	
効果： 対象が行う命中判定の直後に使用。その達成値を難易度として命中判定を行う。成功した場合対象の攻撃は失敗となる。								
ダブルショット	1	9	メジャー		自身	自動		
効果： 射撃攻撃を2回行う。メジャーのスキルやパワーは使用不可、対象は単体※になる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3D								
カリキュレイト	1		イニシアチブ				シーン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								
スティール	3	3	DR直後		自身	自動	シナリオSL	
効果： DR直後にドロップ品ロール								

初期作成時、ワイドアタック、インタラプト、フェイント、キャリバー、スナイピング

オールラウンド: {オールラウンド}
スキルデータ
:MP-9 ダブルショット: {ダブルショット}
:MP-4 ワイドアタック: {ワイドアタック}
:MP-2 スナイピング: {スナイピング}
:MP-6 クイックスナイプ: {クイックスナイプ}
:MP-4 ファニング: {ファニング}
バレットマーク: {バレットマーク}
:MP-4 ワンコインショット: {ワンコインショット}
:MP-4 フェイント: {フェイント}
インタラプト: {インタラプト}
:MP-8 アテンダム: {アテンダム}
:MP-10 インターフィアレンス: {インターフィアレンス}
カリキュレイト: {カリキュレイト}
ストレイトショット: {ストレイトショット}
:MP-3 スティール: {スティール}
ニンブルスティール: {ニンブルスティール}
バーサタイル: {バーサタイル}
ニンブルスティール: {ニンブルスティール}
:MP-10 ハードラック: {ハードラック}

キャラクター名
シーフくん

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
ニンブルスティール	1		パッシブ					
効果：	スティールのドロップ品決定ロールに+1D、武器攻撃でスティール可能にする							
ハードラック	3	10			自身	自動		
効果：	命中判定後に使用。判定にふったダイスのうち1個の出目を６にする							
カウンターショット	1		判定の直後	武器	単体		魔導銃、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	魔導銃を使用した武器攻撃命中判定で勝利すると対象の攻撃失敗							
ストレイトショット	1		パッシブ					
効果：	射撃攻撃判定+1D							
アームズマスタリー:魔導銃	1		パッシブ				魔導銃	
効果：	命中判定に+1D							
レイザーシャープ	1		パッシブ				CL5	
効果：	ダメージ+1D							
マイスター:トラップ探知	1		パッシブ					
効果：	判定+1D							
カスタムガン	3		アイテム					
効果：	命中+SL×2							
マークスマン	5		パッシブ					
効果：	射撃攻撃ダメージに+SL×5							
アキュレイト	1		パッシブ					
効果：	器用判定+1D							
シューターハンド	1		パッシブ					
効果：	射撃攻撃の射程+10m、ダメージ+5							
キャリバーガンバード	5							
効果：	キャリバーで取得した魔導銃の攻撃力+SL×3、重量6、装備部位:双							
キャリバー	1		アイテム					
効果：	キャリバー1個取得							
フェイバリットウェポン魔導銃	3		パッシブ				魔導銃使用	
効果：	武器攻撃ダメージ+SL*3							
デッドショット	1		パッシブ					
効果：	ダメージ+SL*4							
フラッシュショット	1	18	マイナー		自身	自動	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	リアクション失敗							
ファインドトラップ	1							
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							
効果：	トラップ解除判定+1D							
エンラージリミット	1							
効果：	重量制限上昇							
サーチリスク	1							
効果：	危機感知+1D							
トレーニング:器用	1							
効果：	器用基本値+3							
マジカルハーブ	2							
効果：	MPポーション5個取得							

キャラクター名
シーフくん

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
フックダウン	1	3	クリンナップ				シーン1回	
効果： クリンナップでポーション使用								
イミューンウェイト	1							
効果： 移動修正を±0に変更								
トレジャーハンター1	1							
効果： F1点使用でエネミードロップ品ロールもう一回できる								
トレジャーハンター2	1		戦闘前					
効果： F1点使用で選択した能力値+2								
トレジャーハンター3	1						シナリオ1回	
効果： F1点使用。インタラプトへのインタラプトを打ち消す								
ライトニングショット	1	12	メジャー	6Sq	直線（選択）	命中	シナリオ1回	
効果： 対象に射撃攻撃								
トレーニング:感知	1							
効果： 感知基本値+3								
トレーニング:敏捷	1							
効果： 敏捷基本値+3								
トレーニング:精神	1							
効果：								
ベアアップ	1							
効果： スキルに対するリアクションの精神判定+1D								
インテンション	1							
効果： 最大MP+CL								
フェザー	1							
効果：								
トレーニング幸運	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								