

キャラクター名	プレイヤー名
ユリウス・ハンドヴェアカー	

メインクラス	スカウト	Lv.1:		レベル	23
サポートクラス	ニンジャ	Lv.1:	ブラックスミス	性別	♂
称号クラス				年齢	17
種族	ヒューリン			境遇	放浪者
出自(効果)	錬金術師			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	37	29	9	34	9	6
ボーナス	4	12	9	3	11	3	2
クラス修正	0	3	1	1	1	0	2
他修正		1					
能力値	4	16	10	4	12	3	4

HP	170
MP	172
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	レールガン	60m	0	8	0	0	0	-5	0
左手									
頭部	ノーフェイス						1		
胴部	ミラージュコート				1	10			-1
補助	必殺の手袋				1	3			2
装身具	鷹の目			3					
能力値			16	0	10	0	3	22	9
スキル									
その他	戦技のクリスタル		1						
総計(右)			17	11					
総計(左)					12	13	4	17	10
総計(両)									m
ダイス数			5 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	12	1		13	+ 3 d
トラップ解除	16	1		17	+ 4 d
危険感知	12	1		13	+ 2 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	16			16	+ 3 d

所持品	
冒険者セット	轟魔弾*6
ポーションホルダー	
スーパーマグネットII	
器用のクリスタル	
戦技のクリスタル	
威圧のクリスタル	
青の輝石	
ニンジンのスープ	
シムカポーション	
ハイMPポーション*3	
万能薬	

現在重量:	18	所持金:	153952	預金・借金:	
最大重量:	24				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーフブラッド	★	-	効果参照	-	自身	-		
効果:	取得する際に「タイミング:メイキング」が含まれる。ヒューリン以外の種族スキルをひとつ選択せよ。キャラクター作成時に、選択した種族スキルを取得する。タイミングや対象などはそのスキルを参照のこと。ただし、【幸運基本値】に-3する。							
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	7F、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、持続もせずすぐに即座に終了となる。効果を発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。							
マスターハンド	★	-	効果参照	-	自身	-		
効果:	キャラクター作成時に《ガンズミス》を取得する。							
インベナム	3	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果:	武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[毒(SL)]を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
サプライザル	5	4	メジャー	武器	単体	命中	隠密	
効果:	対象に武器攻撃を行う。その攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+[(SL)D]する。クリティカル:ダイスロール増加							
サドンインパクト	★	9	《サプライザル》	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果:	《サプライザル》5で取得可能。《サプライザル》と同時に使用する。その攻撃のダメージロールでは、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果:	対象に武器攻撃を行う。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+[SL*2]する。クリティカル:ダイスロール増加							
アキュレイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	【器用】判定に+1Dする。							
アデンダム	★	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	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。行動済でもメインプロセスを行うことができ、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。							
インターフィアレンス	★	10	判定の直後	武器	単体	命中	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。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。							
ストレイトショット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1Dする。							
ディフェンストリック	3	-	ダメージロールの直後	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:	ダメージ軽減を行う。対象がダメージを受ける攻撃のダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[SL*20]する。							
デッドリーポイズン	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	《インベナム》1で取得可能。あなたが与える[毒]の効果強度に+SLする。							
プロブポイズン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	《デッドリーポイズン》5で取得可能。あなたが[毒]を与えた場合、その[毒]はスキルで回復できない。また、あなたが与える[毒]の効果強度をさらに+SLする。							
バーサタイル	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:	すでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件:シナリオ〜回」のスキルのみである。							

「コイツにどれ程の力が眠っているのか……それを確かめたいんだ…」
「夢を……見るんだ……」
錬金術士(ガンズミス)でやや無口な、ハーフネヴァーフの少年。
ネヴァーフの父は錬金術師で、武器鍛冶でもあった。その手伝いを幼い頃からしていたが…
ある日、その父に頼まれ材料の調達へ向かった鉱山で一つの朽ち果てた銃を発掘する。
その銃に魅力を感じ鍛え直し続けてきたが、工房の設備に限界を感じ始める。
幼い頃から「夢に見た光景」に辿り着けばコシを成し得る新たな素材や技術に出会える信じ、
仲間との旅を続けた結果、その光景に酷似する街「フレドポリス」に至ることとなる。
ある依頼の最中に「太陽石」による毒を体に受けてしまい、現在はその治療法を探している。
陸での暮らしが長かったため、海上に弱く、船酔いする。

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
ハードラック	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：射撃攻撃の命中判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。その命中判定で振ったダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる。								
フェイタルヒット	★	10	効果参照	-	自身	自動成功	隠密、シーン1回	
効果： 武器攻撃の命中判定でクリティカルした直後に使用する。6の目の数を倍にして、ダメージロール増加を算出する。								
スロットプラス	3	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：あなたが《ガンスミス》(スプリット・オブ・サムライ)で取得する武器を武器にする。スロットの数はSLとなる最大3個、ただしマジックアイテムは1個まで、ただし《スプリット・オブ・サムライ》で取得した物は、1個しかS武器にできない。また、この武器にはめ込んだクリスタルは、アプタープレイで失われる。								
プラシーズ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： プリプレイにあなたの所持金が【器用】*100G増える。								
アームズマスタリー：錬金銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：取得する際に《錬金銃、錬金術》からひとつ選択せよ。《アームズマスタリー：錬金銃》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+10する。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズマスタリー：～》を同時に適用することはできない。								
ウェポンフォーゼ	5	8	メジャー	-	自身	錬金術		
効果：ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[(SL)D]する。スキルを使用する時にダイスロールを行ない、増加する値を決定する。この効果はシーン終了まで持続する。クリティカル：ダイスロール増加								
ガンスミス	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： マスクを1個取得する。このアイテムは、あなたのみ装備、使用することができる。								
クイックフォーゼ	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《アーマーフォーゼ》5か《ウェポンフォーゼ》5で取得可能。《アーマーフォーゼ》か《ウェポンフォーゼ》を同時に使用する。この効果により、《アーマーフォーゼ》や《ウェポンフォーゼ》がセットアッププロセスで使用可能となる。								
オプションパーツ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 「種別：銃部品」のアイテムをSL個取得する。このアイテムは、あなたのみ携帯することができる。								
コンバージョン：レールガン	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：《ガンスミス》で取得した「種別：錬金銃」の武器名称を「レールガン」に変更する。さらにその武器の「命中修正」に+SL、「射程：60m」に変更する。他の《コンバージョン：～》を取得不可となる。								
トキシコロジー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： あなたが与える[毒]の効果強化に+1する。								
クローズショット	★	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： エンゲージしているキャラクターを対象として、射撃攻撃を行うことができる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
クイックエイド	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： HP回復を行う。【HP】を[CL*10]点回復し、バッドステータスをすべて回復する。								
シャドウショット	5	5	効果参照	-	自身	自動成功	隠密	
効果： 射撃攻撃と同時に使用する。その攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[SL*3]点のHPロスを与える。								
シャドウアイ	★	10	判定の直前	-	自身	自動成功	隠密、シナリオ1回	
効果：《シャドウショット》5で取得可能。射撃攻撃の命中判定の直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+[CL*3]する。								
シュートアウト	3	5	リアクション	視界	単体	命中判定	シナリオSL回	
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、装備している武器を使用した命中判定で行う。この対決に勝利した場合、対象が行ったあなたへの攻撃は失敗となる。								
リサイクル	★	8	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：シーン終了時に使用する。そのシーンで使用した「種別：矢弾」のアイテムは携帯品に、投射に使用した武器は装備品、あるいは携帯品に戻り、再び使用可能となる。								
アサシネイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果： 攻撃の命中判定でクリティカルした場合、ダメージに+【俊敏】する。								
サイレントキル	5	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL*4]する。								
ハイドコート	★	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしていても、隠密状態となることできる。								
ファントムシフト	★	-	フリー	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：《サイレントキル》5で取得可能。隠密状態となる。また、その隠密状態で行う判定に+1Dする。この効果は、隠密状態が解除されるまで持続する。								
ボーダーステップ	3	10	判定の直後	20m	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果：対象が判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで使用する。その判定で振ったダイスのうち、1個の目を+1(最大6)する。その結果、6の目のダイスが2個以上になればクリティカルとなる。								

