キャラクター名
ケイト・シー

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	10
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**	女
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヒューリン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	好奇心

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	18	28	8	13	12	6
ボーナス	3	6	9	2	4	4	2
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	8	10	2	6	5	2

HP	87
MP	79
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	10m	0	21	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具	セブンダブ								
能力値			8	0	10	0	5	16	8
スキル			5	10					
その他									
総計(右)			13	31	10	8	5	16	7 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	3 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	6	1		7	+ 3 d
トラップ解除	8	1	2	11	+ 2 d
危険感知	6	1		7	+ 2 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	8			8	+ 2 d

所持品	
MPポーション*12	
ハイMPポーション*1	
ポーションホルダー	

現在重量： 8

最大重量： 9

所持金：

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**
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：	タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3							
アクロバット	★		パッシブ/メイキング				1	
効果：	ヴァーナ：アウリクになり敏捷基本値+3							
アームズマスタリー：魔導銃	★		パッシブ					
効果：	命中+1d							
ガンパード	5		パッシブ					
効果：	二丁拳銃に。攻撃力+SL*3							
キャリバー	★		アイテム					
効果：	魔導銃get							
エクシードショット	3	0	マイナー					
効果：	ダメージ+SL*10　使用後武器破損							
デスターゲット	★	6	マイナー					
効果：	ダメージ+【敏捷】							
スティール	1	3	DR直後		自身		シナリオSL回	
効果：	盗む							
バタフライダンス	★		パッシブ					
効果：	回避+1 d							
ピアシングストライク	3	5	DR直前		自身			
効果：	ダメージ+SL d							
インタラプト	★	0	基本いつでも	視界			シナリオ一回	
効果：	スキル打消し							
ファニング	2	5	メジャー	武器	SL+1体	命中		
効果：	SL+1体の敵に攻撃できる。							
ドッジムーブ	2	2	リアクション					
効果：	回避+SL+2							
ラストリゾート	★		アイテム					
効果：	魔導銃が至近にも攻撃可に							
カウンターショット	★		判定直後	武器	単体	命中	シナリオ1回	
効果：	攻撃に対し命中判定で対抗判定。成功した場合その攻撃を失敗させる							

「妖精の猫の王国」の王様猫の血が8分の1流れているが（ほぼ）人間。耳も生えてない。→一度だけ生えてきたことがある（すぐ引っ込んだ）
好奇心旺盛であり、気になったことは何が何でも知ろうとする性格。旅に出ようとしたのも好奇心から。
そのためか、かなり危険な状態にあっても怖気付かない。
基本いつも笑っていて、恐怖や怒りの表情を浮かべることはほとんどない（演技をすることはたまにある）…本心では怒っていることもちらほらあるが。
行動を縛られることはあまり好きではない。知りたいことは何でも知ろうとする、好奇心故の性格だろう。
母はジュエリー職人、父はエンジニアで、その遺伝もあって手先が器用、物を制作することに長けている。
ものづくりは自分自身も好きで、ガラス細工などの知識も独学で学んでおり、基本何でも作ろうと思えばできる。
初めて作ったのはネコのペンダント。御先祖様のこともあり猫には興味があったのでこれを作った。（が、実際はネコ好きなだけである）
猫を飼ってみたかったが、両親に、忙しく、世話ができるか心配だと言って反対された。
そのため、この旅の間だけでも猫を飼いたいと思っていた。
今回の旅でまだ見たことのないモンスターや道具を見つけたいと思っている。

先祖の猫は「ケット・シー」という猫の妖精（の王様）である。ケット・シーは言語と魔法を操る妖精とされているが、人間には妖精が扱うような高度な魔術に対しての適正がなく、言語を操る力（つまり一つの物事に対しての知識の幅）と猫の柔軟さ（器用さ）が受け継がれた。

？「…というのがとある世界での彼女のストーリーだ。この先のことは僕にもわからない…」
　………

キャラクター名
ケイト・シー

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
テンポラリリペア	★	15	説明参照				シーン1回	
効果：キャリバーが壊れた直後に使用、キャリバーを使用可能にする								
レイザーシャープ	★		パッシブ		自身			
効果：武器攻撃のダメージ+1d								
スペシャライズ：魔導銃	5		パッシブ		自身			
効果：命中、ダメージに+SL								
ワンコインショット	5	4	DR直前		自身			
効果：対象の物防魔防に-[SL*3]（最低0）								
インパクトショット	★	3	ムーブ		自身			
効果：ダメージを与えた相手に[ノックバック(2)]を与える。メインプロセス終了まで持続								
カリキュレイト	★	0	イニシアチブ		自身		シーン1回	
効果：未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行える。（その後行動済みとなる）								
ガンプレイ	2	4	セットアップ	10m	単体	器用		
効果：対象の【精神】と対決を行う。判定の達成値に+[SL*2]。勝利すれば対象に[逆上]を与える								
バレットマーク	★		説明参照					
効果：ワンコインショットと同時使用。相手の物防魔防-15								
ウエポンフォーカス	★		パッシブ					
効果：ダメージ+5								
ファインドトラップ	★							
効果：トラップ探知+1ｄ。失敗してもトラップが作動しない								
ヒストリー	★							
効果：歴史に関する知識ロール+1d								
ブラフ	★							
効果：騙すなどの精神判定に+1d								
インサイト	★							
効果：ハッタリや嘘を見抜くなどの精神判定に+1d								
アンチトラップ	★							
効果：トラップ探知、解除、危険感知に+1。作動させたトラップが要求する判定に+2								
トレーニング：俊敏	★							
効果：俊敏基本値+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								