

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____
 響 _____

メインクラス	スカウト	Lv.1:	シーフ	レベル	13
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	15
種族	アーシアン			境遇	記憶喪失
出自(効果)	一般人			目標	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	15	27	9	13	14	8
ボーナス	5	5	9	3	4	4	2
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正			2				
能力値	5	8	11	3	6	5	4

HP	115
MP	108
フェイト	7

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	25	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ガンバトルヘルム					6			-1
胴部	ガンバトルウォーマー					5			
補助	盗賊の籠手				1	4			
装身具	アスリートギア[1/1/0]								
能力値			8	0	11	0	5	17	10
スキル						2	2		
その他			1	2				3	5
総計(右)			9	27					
総計(左)					12	17	7	20	14
総計(両)									m
ダイス数			4 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	6			6	+ 3 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 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	3			3	+ d
呪歌判定	5			5	+ d
錬金術判定	8			8	+ d

所持品	
自動二輪車	
ハイMPポーション	
ハイHPポーション	
漆黒の星	
クイックホルスター	

現在重量： 15
 最大重量： 25
 所持金： 0
 預金・借金： 2000

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アーシアン：事故	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする								
ワイドアタック	3	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]								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	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を使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮できず、持続せず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した事になるので、対象はコストを通常通り消費する。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1dする。(反映済み)								
ジャストディフェンス	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 回避判定の直後に使用する。その判定の達成値に+2								
ワンコインショット	2	4	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果： 射撃攻撃のダメージロール直前に使用するその攻撃の対象の物防魔防-SL×3する								
ピアシングストライク	3	5	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+SLdする。								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーを1個取得する								
キャリバーガンパード	5	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： キャリバーで取得した種別:魔導銃の武器の攻撃力に+SL×3し、重量6武器部位:双に変更する								
アームズマスター:魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃使用	
効果： 命中判定に+1d(反映済み)								
エクシードショット	3	-	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果： ダメージ増加を行なう。武器攻撃ダメージに+SL×10する 使用后その武器は使用不可になる								
テンポラリリペア	★	15	フリーアクション	-	効果参照	自動成功	シーン1回	
効果： あなたが装備、携帯している種別:魔導銃の破壊、使用不可を回復し、再び使用出来るようになる								
ランニングショット	★	5	ムーヴ	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果： 戦闘移動を行なう。この効果で移動した場合回避判定に+1dする この効果はラウンド終了まで持続する								
カウンターショット	★	-	判定直後	武器	単体	命中判定	難読:ナリ1回	
効果：対象が行った攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定の達成値難易度として種別:魔導銃の武器を使用した命中判定で行なう。この対抗に勝利した場合、対象が行なった攻撃は失敗となる								
ラストアクション	★	10	戦闘不能	-	自身	自動成功	ナリ1回	
効果： 未行動、行動済みに関わらずメインプロセスを1回行う。								

教育:俊敏

キャッチアウト。判定；自動成功。対象：単体。射程：視界。コスト：5。SL上限3。シナリオSL回。対象がタイミングメジャーアクションで攻撃するスキルを使った際に使用したメインプロセスの直後に使用する。以降、その攻撃に対するリアクションに+2dする。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係しない。効果はシーン終了まで持続

