キャラクター名: 響

プレイヤー名:

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**	
称号クラス				**年齢**	
種族	アーシアン			**境遇**	
出自 (効果)				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	18	18	25	9	8	12	8
ボーナス	6	6	8	3	2	4	2
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							
能力値	6	9	8	3	4	5	4

HP	118
MP	106
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	19	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			9	0	8	0	5	12	11
スキル						2	2		
その他									
総計(右)			9	19	8	2	7	12	11 m
総計(左)									
総計(両)									
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 18	所持金： 500	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**
アーシアン：事故	★	-	パッシヴ	-	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	5	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]							
バタフライダンス	★		パッシブ					
効果：	回避+1d							
インタラプト	★		効果参照				シナリオ1回	
効果：	タイミングパッシブ、アイテム以外でスキル妨害							
ジャストディフェンス	1	3	判定直後		自身		シーンsl	
効果：	回避+2							
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身		盾非装備	
効果：	回避判定と同時使用回避に+sl+2							
アームズマスタリー:魔導銃	★		パッシブ				魔導銃使用	
効果：	命中+1d							
キャリバー	★		アイテム					
効果：	キャリバー取得							
キャリバーガンパード	1		アイテム					
効果：	攻撃+sl×3 重量6 部位:双							
ワンコインショット	5	4	ダメージロール直前		自身		魔導銃使用	
効果：	対象の物理、魔防-sl×3で判定							
エクシードショット	3		マイナー		自身		魔導銃使用	
効果：	ダメージ+SI×10 武器は使用不可に							
ワイドストーム	3	3	効果参照		自身			
効果：	タイミング:メジャーアクション判定:命中の武器攻撃を行うシーフ及び上級スキルと同時に使用する ダメージ+sld							
テンポラリリペア	★	15	フリー				シーン1	
効果：	魔導銃の破壊、使用不可を治す							
バレットマーク	★		ワンコインショット		自身			
効果：	対象に1でもダメージ与えたら物防魔防-15 シーン継続							
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 魔導銃使用	
効果：	対象の命中判定を達成値に命中判定を行い成功で対象の攻撃失敗							

キャラクター名	プレイヤー名
響	

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
ラストアクション	★	10	戦闘不能		自身		シナリオ1	
効果：	未行動、行動済み関わらずメインプロセス1回行う H,戦闘不能回復不可							
シューター	2	6	効果参照		自身		シーンSL回	
効果：	戦闘移動を行う 命中、ダメージに+2d							
トリックアタック	1	6	ワイドアタック					
効果：	ダメージ+Sld							
ダブルショット	★	9	メジャー					
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出来ず、対象単体となる。更に2回目の攻撃によるダメージを+3dする。但し、同じ対象に二回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない							
レストリクトアタック	★	5	トリックアタック					
効果：	敵に1点でもhpダメージ与えたら選択したデバフをつける 効果強度は1							
ストレイトショット	★		パッシブ					
効果：	射撃攻撃命中+1d							
ディフェンストリック	1		ダメージロール直後	視界	単体		シナリオ1回	
効果：	ダメージに-Sl×20							
アデンダム	★	8	イニシアチブプロセス		自身		シナリオ1回	
効果：	イニシアチブでメインが出来る 行動済み関わらず、これで行動済みにはならない							
バーサタイル	★		クリンナップ		自身		シナリオ1回	
効果：	既に使用した使用回数に制限があるスカウトのスキル一つの使用回数を一つ増やすただし、シナリオ～回のスキルのみである							
フィールドワーク	1	4	判定の直前		自身		シーンSL回	
効果：	判定に+1d							
マークスマン	3		パッシブ					
効果：	射撃ダメージ+Sl×5							
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								