キャラクター名
エクサ

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	10
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	男装女子
称号クラス				**年齢**	20
種族	ヒューリン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	修行

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	18	23	8	15	9	9
ボーナス	4	6	7	2	5	3	3
クラス修正	0	3	0	0	2	1	2
他修正							
能力値	4	9	7	2	7	4	5

HP	91
MP	79
フェイト	6

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	20	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S1ロストデビルズキャップ			5	1	1			
胴部	S1アボイドクローク				1	9			
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			9	0	7	0	4	14	9
スキル									
その他			4	3	2			3	
総計(右)			13	28	12	12	4	21	9 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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	9		1	10	+ 2 d
危険感知	7			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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	万能薬
筆記用具	聖水
ポーションホルダー	
HMPポーション*4	
対抗：スタンのクリスタル	
魔導銃士のクリスタル	
クイックホルスター	
漆黒の星	
矢筒	
強化弾*4	

現在重量：	9		
最大重量：	12	所持金：	19839
		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**
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：作成時にフェイト+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]								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身	自動	盾非装備	
効果：回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+[SL+2]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。								
	◇							
効果：								
アポイドダンス	1	4	効果参照		自身	自動		
効果：回避と同時に使用する。回避判定の達成値に+SLする。さらにその回避判定が成功した時、5m以内の移動、あるいはエンゲージからの離脱を行うことができる。ただし、あなたのいるエンゲージが封鎖されている場合、離脱はできない。								
ステップ：ファイア	3	4	セットアップ		自身	自動		
効果：攻撃のダメージに+[SL×3]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
アプリケイション	★	4(5)		武器	単体			
効果：								
	◇							
効果：								
クリアマインド	★	4		武器	単体	命中	シーンSL回	
効果：								
フェイタルブロウ	2	6	マイナー		自身	自動		
効果：武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	◇							
効果：								
キャリバー	★		アイテム		自身		魔導銃	
効果：キャリバーを1個取得する。								
アームズマスタリー：魔導銃	★		パッシブ		自身		魔導銃	
効果：命中判定に+1Dする。								
キャリバーガンパード	2		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」「装備部位：双」に変更する。								

レベル1スキル……メイン（シーフ）：ワイドアタック1、ドッジムーブ1、バタフライダンス
サブ(サムライ)：フェイタルブロウ1、クリアマインド

キャラ…元貴族の男装ガンスリンガーガール
大好きなキャリバーをめっちゃカッコよくかつ流麗に扱えるようになるために今日も撃ちまくるぜ
男っぽく見せるようにちょっと粗雑に振る舞ってるけどやっぱりいいとこ育ちは抜けきれずところどころで少しお上品
冗談好きだけどちゃんと場をわきまえることはできるぜ。俺は良い子だからな
キャリバーの愛称は『ヴァルゴ』。回転式弾倉の旧式のキャリバー。装弾数は6
現在普及しているキャリバーより発砲音も反動も大きいが彼女はその無骨さに惚れた

戦闘方針…とにかく避けて敵もとい的（まと）に迷惑をかける戦法
一人称…俺　二人称…あんた、お前さん、呼び捨て
好き…愛銃、コーヒーミルクキャンディ（タバコの代わりに咥えてる）、家族
嫌い…タバコ（カッコつけて吸ってみるもんじゃなかった…二度と吸わねえぞ）、醜いもの

生い立ち…どっかの国のいいとこの生まれ。多感な年頃にとある式典で見かけたガンスリンガーのパフォーマンスに一目惚れをする
この家で暮らしていてはキャリバーを撃ち回れないので18歳で家を出て冒険者となる
家は嫌いなわけではなく育ててくれた恩もちゃんと持っているので、家に迷惑がかからないように偽名で活動している
冒険者としての仕事をもらえやすいように一人称を「俺」にして男装をしているが、女を捨ててるわけではない
意図的に男前になってるので、よく女性から誘われている。女性と"経験"はあるが男性とはまだない
本名は「フルート・スウェッソン」

キャラクター名
エクサ

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
ガンプレイ	1	3(4)	セットアップ	10m	単体	器用	魔導銃装備	
効果： 対象の【精神】と対決を行なう。この対決の判定の達成値に+[SL×2]する。この対決に勝利した場合、対象に[逆上]を与える。								
ワンコインショット	5	3(4)	DR直前		自身	自動	魔導銃使用	
効果： 射撃攻撃のDRの直前に使用する。その攻撃の対象の【物理防御力】【魔法防御力】に-[SL×3](最低0)する。								
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、魔導銃装備	
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、「種別：魔導銃」の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。								
ランニングショット	★	4(5)	ムーブ		自身	自動	魔導銃装備	
効果： 戦闘移動を行う。この効果で移動を行った場合、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。								
ファニング	1	4(5)	メジャー	武器	[SL+1]体	命中	魔導銃使用	
効果： 対象に射撃攻撃を行う								
バレットマーク	★		《ワンコインショット》		自身	自動	魔導銃	
効果：《ワンコインショット》と同時に使用する。その攻撃で対象に１点でHPダメージを与えた場合、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に-15(最低0)する。この効果はシーン終了まで持続する。								
	◇							
効果：								
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に+1d								
	◇							
効果：								
ダブルショット	★	9	メジャー		自身	自動		
効果： 射撃攻撃を2回。２回目の攻撃のダメージに+3dする。								
フィールドワーク	1	4	判定の直前		自身	自動	シーンSL回	
効果： 判定に+1dする。								
ヒストリー	★		パッシブ		自身			
効果： さまざまな国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
フェンサーⅠ	★		効果参照		自身	自動	シーフ	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費。その攻撃のダメージに+[(その攻撃の対象の数)D]する。								
フェイス：グローヴィス	★		パッシブ		自身			
効果： 【器用】判定の達成値に+1する。								
リサーチ	★		パッシブ		自身			
効果： 【感知】判定で行う情報収集の判定に+1Dする。								
フェンサーⅡ	★		判定の直前		自身	自動	シーフ	
効果： リアクションの判定の直前に使用する。フェイトを1点消費。そのリアクションの判定に+2Dする。								
トレーニング：敏捷	★		パッシブ		自身			
効果： 選択した能力基本値に+3する。								
ファーストエイド	★		メジャー	至近	単体	器用		
効果 :対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行なう。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1する。なお、対象は行動済となる。								
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果： トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
ブラフ	★		パッシブ		自身			
効果： はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【精神】判定に+1Dする								
インサイト	★		パッシブ		自身			
効果： はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。								
ライトニングショット	★	12	メジャー	6Sq	直線(選択)	命中	シナ１	
効果： 対象に射撃攻撃								