キャラクター名	プレイヤー名
ヴァージニア・シルバーバレット	

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	27
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	エクセレント	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	29
種族	ヒューリン			**境遇**	正体
出自（効果）	加護			**目標**	喪失

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	16	40	40	9	21	9	28
ボーナス	5	13	13	3	7	3	9
クラス修正	0	4	1	0	2	1	0
他修正		1	1		4		1
能力値	5	18	15	3	13	4	10

HP	214
MP	241
フェイト	11

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	キャリバー	10m	0	30	0	0	0	0	0
左手	S3ソードストッパー		0	0	0	9	0	0	-2
頭部	シャドウベレー		2		3	5			
胴部	S1ローグベスト			3	1	12	1		
補助	時の砂時計				3	2			2
装身具	シューターガジェット		2						
能力値			18	0	15	0	4	28	10
スキル	アムマス、バタフライダンス、インバイオアビリティ、シューターハンド、マークスマン、アキュレイト、ストレイトショット、ドッジマスター、フェイス:ブリガンディア、ホースマンシップ、フライトマニューバー			60	19				
その他	漆黒の星、クイックホルスター、幸運の鍵、風の蹄鉄、リムブースト:リフレクス、リムブースト:メタル、陸マグロ		1		2	2	2	7	20
総計(右)			23	93	43	30	7	35	30m
総計(左)			23	63					
総計(両)									
ダイス数			5 d	3 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	13		1	14	+ 3 d
トラップ解除	18		1	19	+ 3 d
危険感知	13		5	18	+ 3 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
フィーユのリボン	理力符:火×1
異次元バック	理力符:水×1
ベルトポーチ	理力符:風×2
ポーションホルダー	理力符:地×2
万能薬×5	理力符:光×2
蘇生薬×1	理力符:闇×2
グレートHPポーション×3	ハウピア×25
グレートMPポーション×3	グリーンカレー
	ビーストカレー
ウィンドホークカスタム(陸マグロ)	フィッシュ＆チップス
ランチボックス	サボテンシャワルマ

現在重量：	43
最大重量：	44

所持金： 179　　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**
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+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]								
レイザーストーム	1	-	《ワイドアタック》	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 《ワイドアタック》と同時に使用。「対象:場面(選択)」「対象:視界」に変更。								
ファニング	3	5-1	メジャー	武器	効果参照	命中	魔導銃	
効果： 射程内の[SL+1]に射撃攻撃								
ダブルショット	1	9	メジャー	-	自身	自動成功		
効果 :射撃攻撃を2回行う。2回目の射撃攻撃のダメージロール+3Dする。同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目が命中しなかった場合2回目は行えない。								
神速の鼓動	1	-	メジャー	-	自身	自動成功	1/シナリオ、1/メインプロセス	
効果： メジャーアクションを2回行う。この時に同じスキル、パワーを連続して使うことはできない。								
デスターゲット	1	6-1	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果： ダメージ+【敏捷】								
ワンコインショット	5	4-1	DR直前	-	自身	自動成功		
効果： 対象の【物理防御力】【魔法防御力】に-[SL×3]しダメージ算出								
バレットマーク	1	-	《ワンコインショット》	-	自身	自動成功		
効果： 与ダメ時対象の【物理防御力】【魔法防御力】に-15(最低0)する。シーン持続								
バレットレイブ	1	3-1	効果参照	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果： 武器攻撃と同時に使用。その攻撃の対象とエンゲージしている場合、その対象が行うリアクションの判定に-1D								
天の火	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 武器攻撃と同時に使用。攻撃のダメージ+[CL×10]								
戦場の陥穽	1	-	イニシアチブ	視界	範囲(選択)	自動成功	1/シーン	
効果： 対象に[CL×5]点のHPロスを与える。								
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。行動済みでも使用でき、行動済みにならない。								
ブレイブソウル	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果 :《オーソリティ:~~》1で取得可能。メインプロセスを1回行う。行動済みにならず、そのメインプロセス終了時【HP】は0となる。《オーソリティ:~~》をふたつ以上取得している場合使用できない。								
ラストアクション	1	10-1	戦闘不能	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： メインプロセスを1回行う。自身のHPや戦闘不能を回復させるスキルやアイテムは使用できない。								

初期スキル:インタラプト、バタフライダンス、ワイドアタック、オーソリティ:アーケンラーヴ2

フェンリルの加護を受けた生まれを持つ女ガンマン。あの戦いを経てかつての穏やかさを取り戻し、怒りを原動力としていたかつてとも決別を果たした。現在では厳しくも優しさを垣間見せる大人の女性、と言った模様。ただしおばさん呼ばわりは応えるらしい。
三十路にリーチがかかっている割に未だ若々しさを保っている。肉体を資本とする稼業故の節制、などではなく単純に未だそういう役割を求められているからに過ぎない。積極的に肯定するわけでもなければ否定もせず、純粋に自らにできることをやっている、という姿勢であるため精神面は安定している。
が、恋人を失ったことに始まり、あの戦いの後指輪ごと左腕を失い、果てには仲間を失うとの予言を授かる。最近の目的はその運命に対する反逆。
義腕には一丁になったキャリバーを補うべくありったけの武装を詰め込んでおり、ロボット物大好きな男の子大歓喜といった風情。

キャラクター名
ヴァージニア・シルバーバレット

プレイヤー名

所持品			
勇気のホイッスル×4			
耐毒符×2			
転移の呪符×2			
EXMPポーション×10			
小道具入れ			
幸運の鍵			
風の蹄鉄			
クイックホルスター			
漆黒の星			
リムブースト:リフレクス			
リムブースト:メタル			
エリンディル西方トラベルガイド			
望遠鏡			
キャップライト			
冒険者セット			
暗視のクリスタル			
魔導銃士のクリスタル			
対抗:スタンのクリスタル			
敏捷のクリスタル			
矢筒			
キャリバーブースター×6			
障壁結界印			
制空結界印			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	スカウトのスキルをひとつだけ使用回数を1回増やす。シナリオ制限のみ。							
リバイバル	1	-	セットアップ	-	自身	幸運	1/シナリオ	
効果 :フェイト1点消費。対象が既に使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を1増やす。「使用回数:シーン〜〜回」のみ。								
エイミングショット	1	10	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	射撃攻撃を行う武器を使用した命中+1D。ラウンド持続							
オーソリティ：アーケンラーヴ	5	-	効果参照	20m	単体	自動成功	SL/シナリオ	
効果：	攻撃の命中判定を行う直前。その判定に+2Dする。							
カウンターショット	1	-	判定の直後	武器	単体	命中	1/シナリオ	
効果：	達成値を難易度とした命中判定を行う。成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。							
インターフィアレンス	1	10	判定の直後	武器	単体	命中	1/シーン	
効果：	達成値を難易度とした命中判定を行う。成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。							
ラストラック	3	10	判定の直後	-	自身	自動成功	3/シナリオ	
効果：	SL個以下のダイスを振りなおす。							
ドッジスラッシュ	3	8	効果参照	至近	単体※	自動成功	SL/ラウンド	
効果：	対象が行う攻撃に対して回避判定に勝利した直後。対象に[CL×2]点のHPロスを与える。							
影縫い	1	-	効果参照	武器	単体	自動成功	1/シーン	
効果：	対象が判定を行ったあとで使用。ダイスを1個選択し、それを除外して達成値を算出する。							
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：	「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルを打ち消す。							
時の支配者	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：	「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキル、パワーを打ち消す。							
ドッジマスター	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避判定の達成値+[SL+1]する。防具を装備していないか装備している防具の「回避修正」が全て±0以上の時有効。							
スーパードッジ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避判定の達成値+[SL×2]する。防具を装備していないか装備している防具の「回避修正」が全て±0以上の時有効。							
インバイオアビリティ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	危険感知と回避判定の達成値+[SL+1]							
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	キャリバーを取得。							
アームズマスタリー:魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「種別:魔導銃」の武器を使用した命中判定に+1Dする							
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避判定+1D							
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【器用】判定+1D							
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	射撃攻撃を行う武器を使用した命中+1D							
マークスマン	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	射撃攻撃のダメージ+[SL×5]							
デッドショット	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	≪マークスマン≫5で取得可能。射撃攻撃のダメージ+[SL×4]							
フォーチュンヒット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージ+【幸運】							

キャラクター名
ヴァージニア・シルバーバレット

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
シューターハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃のダメージに+5、「射程」に+10m								
異才:エクスプローラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ≪レイザーストーム≫取得。								
空蝉	1	-	判定の直後	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 回避判定の結果をクリティカルに変更。								
奇跡の技	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 判定を行った後使用。フェイトを任意の値消費(最大【幸運】点)。その判定の達成値に+[消費したフェイト×2]点する。								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 達成値に+1Dする。フェイト1点消費。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果： 「種別:ポーション」をひとつ使用。								
トランプ	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 情報収集の判定の直前に使用。判定に+2D								
ライトニングショット	1	12	メジャー	6Sq	直線(選択)	命中	1/シナリオ	
効果： 射撃攻撃を行う。								
トレジャーハンターⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果： ドロップ品決定ロールを行った直後。フェイト1点消費。さらにそのドロップ品決定ロールを1回行う。								
トレジャーハンターⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果： CL4以上、≪トレジャーハンターⅠ≫1で取得可能。フェイト1点消費。シーン間選択した能力値に+2								
トレジャーハンターⅢ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果 :CL7以上、《トレジャーハンターⅡ》1で取得可能。自身が使用した《インタラプト》に《インタラプト》が使用された時使用。フェイト1点消費。その《インタラプト》は効果は適用されず、使用されたこととなる。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知の判定に+1Dする。失敗してもトラップが作動しなくなる。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知、危険感知、トラップ解除、トラップの効果による判定の達成値に+1する								
リサーチ	1	-	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。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 危険感知+1D								
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態の自身を発見しようとしている対象との対決の【感知】判定+1D								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行える。								
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 警戒行動を行えるようになる。さらに聞き耳の判定に失敗しても相手に気づかれなくなる。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]になる。								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【最大MP】+CL								

キャラクター名

ヴァージニア・シルバーバレット

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
フェイス:ブリガンディア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	リアクションの達成値に+1							
アイテムマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【HP】や【MP】を消費することで効果を発揮するアイテムを使用する時、そこで消費する【HP】や【MP】に-2							
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。							
トレーニング:筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【筋力基本値】に+3する。							
トレーニング:感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【感知基本値】に+3する。							
トレーニング:敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【敏捷基本値】に+3する。							
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【器用基本値】に+3する。							
トレーニング:幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【幸運基本値】に+3する。							
ホースマンシップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：	回避判定の達成値+1							
フライトマニューバー	1	-	パッシブ	-	自身	-	飛行	
効果：	回避判定の達成値+1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								