キャラクター名
ジータ

プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	32
サポートクラス	サイバーオーガン	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヒューリン			**境遇**	天啓
出自（効果）	傭兵			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	44	49	8	12	12	71
ボーナス	4	14	16	2	4	4	23
クラス修正	1	2	1	0	2	0	2
他修正							
能力値	5	16	17	2	6	4	25

HP	275
MP	278
フェイト	28

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	Assistance AirBattery : Model D ver.theEternals	10m	0	52	0	0	0	0	0
左手	【通称AABMDE】 2つ装備する。 装備MPC:20 装備時に近C+5を2Dから選択する。 ラバーコンバット5 ,「ハ」装備時はカンフーMP五行に記載された技能が使えるようになる。								
頭部	蝶の帽子				3	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	トリックマント					5			
装身具	デュアルスコープ		1	5					
能力値			16	0	17	0	4	23	10
スキル	ﾌｫｰﾁｭﾝ［幸運］　ﾏｰｸｽﾏﾝ5*5　ﾃﾞｯﾄﾞｼｮｯﾄ4*1			55					
その他	ステップ・ファイア・バトルステップ		3	12	3				
総計(右)			20	124	24	15	4	23	10 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 d	8 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	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
バックパック	
MPポーション	
MPポーション	
毒消し	
万能薬	
万能薬	
ギルドカード	
消費分	
消費分（装備売却）	

現在重量：　11		
最大重量：　17	所持金：　2169402	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]								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：スキルの効果を打ち消す。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：回避判定に+1D。※反映済み								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：キャリバー取得								
キャリバーガンバード	5	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：↑攻撃+[SL*3]・重量6・部位双								
ｱｰﾑｽﾞﾏｽﾀﾘｰ:魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：※反映済み魔導銃の命中判定+1D								
カウンターショット	1	-	判定直後	武器	単体	命中	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：敵の命中判定を達成値に命中判定を行う。成功すれば攻撃を打ち消す								
ラストアクション	1	10	戦闘不能	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：メインプロセスを1回行う。								
マジックバレット	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：「種別：魔導銃」の武器で攻撃する時に使用可能。そのメインプロセスで行う射撃攻撃のダメージに+2し、<無>属性の魔法ダメージに変更する。								
ワンコインショット	5	4	ダメージ直前	-	自身	自動成功	魔道銃使用	
効果：その攻撃の対象の【物理防御力】【魔法防御力】に【-15】								
バレットマーク	1	-	ﾜﾝｺｲﾝｼｮｯﾄ	-	自身	自動成功	魔道銃使用	
効果：　1点でもダメージを与えた場合、その攻撃の対象の【物理防御力】【魔法防御力】に【-15】　シーン終了まで持続する								
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体※	-	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：シナリオ～回のスキルの使用回数を１増やす								
ステップ・ファイア	3	4	セットアップ	-	自身	-		
効果：※反映済みそのシーン中ダメージ増加　SL×３								
バトルステップ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：※反映済みステップ中　ダメージ・命中・回避＋SL								

グランサイファー団長　ギルドを大きくして、空を自由にわたり、空の果てを探すことが目的
ギルドを大きくすることには余念がない。以前参加していたギルドが崩壊してしまい傭兵時代を数年間行っていた。

1ラウンド1回　自身の命中時　攻撃対象が単体の場合　その対象を2体にする（別エンゲージも可）

純真で闇はあるが裏は無い。

Assistance AirBattery : Model D ver.theEternals

【Assistance AirBattery : Model D ver.theEternals】 通称AABMDE 装飾品

■古代の浮遊砲台兵装。登録されたマスターにのみ見える特殊なディスプレイで動きを補助し手の届くすべてを援護殲滅する。

ラヴァ・レーザーサイトの仕様変更

【ラヴァ・レーザーサイト：広域砲撃】
：自身の命中時　攻撃対象が単体の場合　その対象を【4体まで】に変更する（別エンゲージも可）　ラウンド回数制限無

■銃に連動した空中援護砲台の追加射撃。主の意思に従って目に映るものへと怒涛の攻撃を行う。

【ラヴァ・レーザーサイト：集中砲火】

キャラクター名
ジータ

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
アプリケイション	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	MPを[CL*5]回復する							
	1							
効果：								
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。別のメジャーは行えず、「対象：単体※」となる。2回目のダメージには+3d 同じ対象しか選べず、1回目を外すと2回目は行えない								
インターフィアレンス	1	10	判定直後	武器	単体	命中	シーン1回	
効果：	敵の命中判定を達成値に命中判定を行う。成功すれば攻撃を打ち消す							
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	メインプロセスを行える。行動済みでも使用可能。これによって行動済みにならない。							
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	※反映済み射撃攻撃を行う武器の命中+1d							
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	既に使用した「シナリオ～回の」スカウトのスキルを1回復させる							
フラッシュショット	3	18	マイナー	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	武器攻撃に対するリアクションは失敗となる。メインプロセス中継続							
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：	ラウンド中　射撃する武器の命中判定+1d							
ハードラック	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	射撃攻撃の命中判定後、振ったダイスのうち１つを６にする							
フォーチュンショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	武器攻撃のダメージ+【幸運】							
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】							
ディフェンストリック	4	-	ダメ直後	視界	単体	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	ダメージ軽減を行う。そのダメージに-【SL×20】※ギルドフォートレスで＋１							
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【器用】判定に+1dする							
ハードビート	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【HP】が【最大HP】の時に有効　ダメージ+SLd							
リジェネレーション	1	10	ムーブ	-	自身	-	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	HPを[CL*5]回復する							
ラストラック	3	10	判定直後	視界	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ3回	
効果：	SL個以下のダイスを振りなおす。							
時の支配者	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	スキル・パワーを打ち消す							
天の火	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	武器攻撃と同時に使用する。そのダメージに[CL×10]する							
このすば枠	1							
効果：	ダークネスロードlvMAX							
このすば枠	1							
効果：	シャインブレイバーlvMAX							
このすば枠	1							
効果：								

キャラクター名
ジータ

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
このすば枠	1							
効果：								
戦場の陥葬	1	-	イニシアチブ	視界	範囲(選択)	自動成功	シーン1回	
効果： 対象にCL×５のHPロスを与える								
アルカナム	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： アルカナムアイテムをCL＋２取得してデックを構築する								
幻想舞踏	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ハードラックを「あらゆる判定」に変更　ハードラックのインタラプト無効化								
リバースカード	1	-	効果	-	自身	自動成功	-	
効果： アルカナムの逆位置効果を使用可								
シャッフル	1	6	レガシー	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 既に使用した「種別：アルカナム」のすべての使用回数を１増やす								
ダブルドロウ	1	10	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： レガシーアクションで使用する「種別：アルカナム」をマイナーで使用する								
デッドショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 射撃攻撃のダメージ+【SL×４】								
ダークネスロード	5	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： フェイト1点消費　物理防御　魔法防御　攻撃+10 シーン継続								
ワールドステイシス	1	-	効果	-	範囲(選択)	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果： フェイト1点消費　CL×５のダメージ軽減								
必殺の矢	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： フェイト3点消費　判定直前　ダイスロール2倍								
シャインブレイバー	5	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 攻撃のダメージにSLx5点する。ラウンド終了まで継続								
リバイブル	1	-	セットアップ	-	単体	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果 :フェイト1点消費。あなたがすでに使用した使用回数に制限があるスキルのひとつの使用回数を1増やす。ただしこのスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シーン～回」のスキルのみである								
オーソリティ：グランアイン	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果： ダメロ直後に使用する。ダイスを３つまで選び、「６」に変更する								
ドゥームブレイク	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 攻撃と同時に使用。属性を光に変更しダメージに【CL×5】する								
完全奇襲	1	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果 :あなたが行う射撃攻撃に対するリアクション判定は必ず失敗となる。「タイミング：リアクション」のスキル、アイテムも使用できない								
フェイタルヒット	1	10	効果参照	-	自身	自動成功	隠密、ｼｰﾝ1回	
効果： 武器攻撃の命中判定でクリティカルした直後に使用する。6の目の数を倍にしてダメージロール増加を算出する								
ハイドコート	1	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： 隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしても、隠密状態となることができる。								
このすば枠	1							
効果：								
このすば枠	1							
効果：								
このすば枠	1							
効果：								
このすば枠	1							
効果：								

キャラクター名
ジータ

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
リブート	1		戦闘不能	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：フェイト1点消費。あなたが戦闘不能になった直後に使用する。戦闘不能状態を回復し、HPを1点まで回復する。あなたが未行動だった場合、行動済みにはならない								
セルフバレット	1	4	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：射撃攻撃によって与えるダメージに＋SLDする。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
オーバーリミット	1		セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：HPを5点消費。あらゆる命中判定と回避判定の達成値に+SLする。この効果はラウンド終了時まで持続する								
デストロイヤー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：オブジェクトを破壊する時のダ メージに＋2Dする。ただし、破壊不可 のオブジェクトを壊すことはできない。								
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。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。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：（計算済）敏捷に＋3								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：リアクションとして行う【精神】+1D								
トレジャーハンター１	1	フェイト1	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：フェイトでドロップもう1回								
トレジャーハンター2	1	フェイト1	戦闘前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：フェイトでシーン中能力+2								
トレジャーハンター3	1	フェイト1	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：インタラプトにインタラプトを打ち消し								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：筋力・器用・敏捷の基本値に+1								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：（計算済）器用＋3								
ホーム：ベルリール	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：筋力・敏捷・感知の基本値に+1　ついでにベルリールにずっといたことがあるらしい								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：最大HPに＋CL								
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重量+5								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：（計算済）幸運＋3								
レガシーサイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：レガシークラスのスキルを習得できるようになる								
トレーニング：感応	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：（計算済）感応＋3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：（計算済）精神＋3								
フェンサー1	1	フェイト1	効果参照		自身		シーフ	
効果：武器攻撃のダメージに+(対象の数)D								
フェンサー2	1	フェイト1	判定直前		自身		シーフ	
効果：リアクションの判定に+2D								
フェンサー3	1	フェイト	パッシブ		自身		シーフ	
効果：武器攻撃のダメージダイスにフェイトを使う場合、1個につき２D増やす								

キャラクター名
ジータ

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
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用	-	
効果： 難易度10の器用判定を行う。対象が戦闘不能だった場合HP1で復帰し行動済みになる								
エリスの祝福 II	1	-	パッシブ	-	自身		-	
効果： セットアップのタイミングのスキルを同時に3つまで行使することができる。								
効果：								
効果：								
効果：