キャラクター名
ジータ

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	ダンサー	**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	10	19	26	8	15	10	9
ボーナス	3	6	8	2	5	3	3
クラス修正	0	2	1	0	1	1	3
他修正							
能力値	3	8	9	2	6	4	6

HP	89
MP	80
フェイト	4

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	28	0	0	0	0	0
左手									
頭部	蝶の帽子				3	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	デュアルスコープ		1	5					
能力値			8	0	9	0	4	15	8
スキル	スペシャライズ：魔導銃		2	2					
その他	ｽﾃｯﾌﾟ・ﾌｧｲｱｰ・ﾌﾞﾗｲﾄ・ﾊﾞﾄﾙｽﾃｯﾌﾟ		3	12	3			3	
総計(右)			14	47	17	13	4	19	8 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 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	+ 2 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	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	
消費分	
消費分（装備売却）	

現在重量： 9		
最大重量： 15	所持金： 6446	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。								
ピアシングストライク	1	5	ダメージ直前	-	自身	自動成功		
効果： ダメージ+[SL]D								
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								
スペシャライズ：魔導銃	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ※反映済み「種別：魔導銃」の武器を使用した命中判定の達成値に+1、ダメージに+1する。								
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								
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。								
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。								
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								
クイックステップ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： ステップを1ラウンドに2つ行える								

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。
それがトラウマで人が抜けていくことには抵抗が強い。

純真で闇はあるが裏は無い。

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
ステップ・ブライト	1	5	セットアップ	-	自身	-		
効果：	※反映済みそのシーン中行動値にSLx3							
ダンシング・ヒーロー	1	-	判定前	-	自身	-	シーン1回	
効果：	判定前に使用することで+1d							
ハードビート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	最大HPの時、ダメージ+[SL]D							
リジェネレーション	1	10	ムーブ	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	HPを[CL*5]回復する							
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							
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：	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	-	
効果：	フェイトでドロップやり直し							
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	-	
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	-	
効果：	インタラプトにインタラプトを打ち消し							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								