

キャラクター名  プレイヤー名

マーコット

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	14
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	女性
称号クラス				年齢	18
種族	フィルボル			境遇	天啓
出自(効果)	王侯貴族			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	16	23	7	14	11	8
ボーナス	2	5	7	2	4	3	2
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正			1				
能力値	2	7	9	2	6	4	2

HP	109
MP	98
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	キャリバー(ガンパード)	10m	0	9	0	0	0	0	0
左手	キャリバー(ガンパード)		0	9	0	0	0	0	0
頭部	S3ハット					1			
胴部	S3レザージャケット					4			-1
補助	クイックバンド							2	1
装身具	泉の寵愛								
能力値			7	0	9	0	4	15	7
スキル	ニンブル、ガンパード、アームズマスタリー、バタフライダンス、サイズカスタム、ロングバレル		1	17				3	
その他	回避クリスタル*2、クイックホルスター、漆黒の星		1		2			3	
総計(右)			9	26					
総計(左)			9	26	11	5	4	23	7
総計(両)									m
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	7			7	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
▼クリスタル	ハイMPポーション*2
盗賊のクリスタル	毒消し*1
魔導銃士のクリスタル	
回避のクリスタル*2	▼バックパック
敏捷のクリスタル	▼ベルトポーチ
対抗:スリップのクリスタル	▼小道具入れ
	冒険者セット
▼ポーションホルダー	キャップライト
HPポーション*3	チョコレート
ハイHPポーション*1	筆記用具
MPポーション*0	エリンドル西方トラベルガイド

現在重量:	10	所持金:	13414	預金・借金:	
最大重量:	14				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ニンブル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
ランナップ	1	2(3)	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: 戦闘移動、あるいは離脱を行なう。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行なうことはできない。								
ランニングショット	1	4(5)	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: 戦闘移動を行なう。この効果で移動を行なった場合、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。								
デスターゲット	1	5(6)	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果: ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ファニング	2	4(5)	メジャー	武器	[SL+1]体命中判定	魔導銃使用		
効果: 対象に射撃攻撃を行なう。クリティカル: ダイスロール増加								
バレットレイブ	1	2(3)	効果参照	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果: 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃の対象とエンゲージしている場合、対象が行なうリアクションの判定のダイスに-1Dする。								
ピアシングストライク	3	4(5)	DL直前	-	自身	自動成功		
効果: 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その武器攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	ナリオ1回	
効果: 対象がタイミング:パッシブ、アイテム以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくても、スキルは使用されたこととなるので、対象はコストなどを通常通り消費する。								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果: キャリバーを1個取得する。このアイテムは、あなたのみ装備、使用することができる。								
キャリバーガンパード	5	-	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)]、「重量:6」「装備部位:双」に変更する。								
アームズマスタリー:魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃使用	
効果: 武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし、複数の《アームズマスタリー:〜》は同時に適用できない。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1Dする。								
サイズカスタム	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果: プリプレイ時に装備、あるいは携帯している武器からひとつを選択する。選択した武器の「重量」を-3(最低1)、「行動修正」に+2(最大0)する。								
ロングバレル	1	-	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「命中判定」に+1、「攻撃力」に+2、「行動修正」を-2する。								
ヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: さまざまな国や街の概要、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。								

CL1取得スキル:ランナップ、バタフライダンス、インタラプト、キャリバー、キャリバーガンパード

■設定など  
パリソ同盟圏内の小国出身。出身国の特産品である果物を売り歩きしながら観光をしたりする。  
細かいことはあまり気にしない、あっけらかんとした性格。  
元氣であることと、速く走ることが取り柄。  
体を動かすことが好きで、すばしっこく走り回ったりしている。  
機械いじりが結構好き。

■チャットパレット  
3d6+9 射撃攻撃 命中判定 《アームズマスタリー》  
2d6+26 射撃攻撃 物理ダメージ  
5d6+25+9 射撃攻撃 物理ダメージ 《デスターゲット》+《ピアシングストライク》  
3d6+11 回避判定 《バタフライダンス》  
4d6+11 回避判定 《バタフライダンス》+《ランニングショット》  
《ランナップ》1:  
セットアップ/戦闘移動、あるいは離脱を行なう。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行なうことはできない。  
《ランニングショット》1:ムーブ/戦闘移動を行なう。この効果で移動を行なった場合、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。  
《デスターゲット》1:マイナー/ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。  
《エンチャントウェポン:無》1:メジャー/対象が行なう武器攻撃のダメージを、<無>属性の魔法ダメージに変更する。この効果はラウンド終了まで持続する。  
クリティカル:コスト0  
《ファニング》1:メジャー/対象に射撃攻撃を行なう。クリティカル:ダイスロール増加

