キャラクター名	プレイヤー名
スフィラ・ターネット	

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	15
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**	♀
称号クラス				**年齢**	14
種族	アーシアン(フィルボル転生)			**境遇**	親友
出自（効果）	一般人			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	26	30	9	18	12	6
ボーナス	4	8	10	3	6	4	2
クラス修正	0	2	2	0	3	1	0
他修正		1	1		1		
能力値	4	11	13	3	10	5	2

HP	157
MP	126
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	マグナムリボルバースフィラカスタム	10m	0	34	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S1ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	S3ローブ					2			
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								
能力値			11	0	13	0	5	23	9
スキル	《前世の記憶》《ニンブル》《バタフライダンス》《アームズマスタリー:魔導銃》《スペシャライズ:魔導銃》《ウェポンフォーカス:魔導銃》《ラピッドハンド》《インテュイション》《クイックムーブ》《シューターハンド》《ストームラン》		5	26				17	6
その他	《ロストデビルズセット》《ロストデビルズキャップ》《ロストデビルズアイ》《陸マグロ》《漆黒の星》《クイックホルスター》《ジェミニカード》《風の蹄鉄》《スマートフォン》		3	9	4			8	20
総計(右)			19	69	19	5	5	48	35m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3d	3d	5d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10			10	+2d
トラップ解除	11			11	+2d
危険感知	10			10	+2d
エネミー識別	3			3	+2d
アイテム鑑定	3			3	+2d
魔術判定					+d
呪歌判定					+d
錬金術判定					+d

所持品	
陸マグロ	┗スマートフォン
冒険者セット	ポーションホルダー
キャップライト	┗万能薬
調理道具	┗万能薬
ベルトポーチ	┗万能薬
異次元バッグ	┗蘇生薬
小道具入れ	┗蘇生薬
┗漆黒の星	ランチボックス
┗クイックホルスター	┗にく
┗ジェミニカード	┗にく
┗風の蹄鉄	┗にく

現在重量： 14
最大重量： 74
所持金： 7
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
アーシアン：転生	★	-	パッシブ・メイキング	-	自身	-	-	
効果：	タイミングがメイキングのアーシアン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値に-3する。							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果：	対象に武器攻撃を行う。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+[SL×2]する。							
ニンブル	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【行動値】に+3する。							
スペシャライズ:魔導銃	5	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果：	武器を使用した命中に+SL、ダメージに+SL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。							
キャリバー	★	-	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。							
アームズマスタリー:魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果：	武器を使用した命中判定に+1Dする。							
ワンコインショット	5	4	DR直前	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：	その攻撃の対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に-[SL*3]する。							
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	「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。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する。							
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	あなたが行う武器攻撃の対象が行うリアクション判定に-1Dする。メインプロセス終了まで持続。							
ランナップ	★	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、離脱を行うことはできない。							
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]し、「重量：6」「装備部位：双」に変更する。							
ウェポンフォーカス：魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果：	武器を使用した武器攻撃のダメージに+5する。							
バレットマーク	★	-	《ワンコインショット》	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：	その攻撃で対象に1点でも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する。シーン持続。							
シューター	3	6	効果参照	-	自身	自動成功	アーシアン・シーンSL回	
効果：	ムーブアクションでの戦闘移動と同時に使用する。射撃攻撃の命中判定とダメージに+2Dする。メインプロセス持続。							

ギルドシート:https://charasheet.vampire-blood.net/4058748
取得成長点1584点
時期:1009年9月(上記年齢はこの年)
1006年の入学時(1回生)、年齢：11歳、身長：84cm、体重：13.2kg、バストサイズ：E
支持率126点

一～二回生　薔薇組
三回生　　百合組
四～六回生　合併

10歳の頃に特待生枠で入学したフィルボルの一般人…ではなくアーシアン。
両親にも転生者であることは伝えておらず、エリンの住人であるという意識が強い。
前世の記憶も朧気で、覚えているのはおそらく大手銃器メーカーのお嬢様であったこと。テロリストの襲撃に巻き込まれて死んでしまったことくらいである。転生前は10歳を超えていなかったと思われる。
生まれてからしばらくの間は前世の記憶がなかったが、この世界で銃を目にして覚醒。自身の趣味であった料理と射撃の技術を今世でも身に着けることとなる。
エーレンスフィール女学院への入学のきっかけは地域のお料理コンテストにて有力者の目に留まり勧められたため。前世がお嬢様だったからか所作が庶民のそれと違っていたそうだ。
冒険者として生きていきたいと考えていたので最初はお断りするつもりであったが、両親の説得によりしぶしぶ通うことになった。
性格は能天気でなるようになるの精神で明るく活発。しぶしぶ通っていたはずの学園もその持ち前の明るさで友達を増やしなんだかんだ楽しんでいる。
一人称が僕なのは記憶が戻る前の癖・・・というか人格的には今世の方が強く表に出ており、その上に前世の記憶が蘇っている形。
戦闘では確かな射撃技術とともにかく弾丸を撃ちまくるハッピートリガースタイルで大量の敵を殲滅することを得意とする。

キャラクター名	プレイヤー名
スフィラ・ターネット	

所持品			
└マカロン			
└マカロン			
ウェポンケース			
└			
ドロップポーチ			
幸運のストラップ			
HPポーション*2			
MPポーション*2			
スペシャルスープ			
究極の料理			
豊穣のデザート			
声変わりの飴			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ランニングショット	★	5	ムーブ	-	自身	自動成功	魔導銃	
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。ラウンド持続。							
カウンターショット	★	-	判定の直後	-	単体	自動成功	魔導銃・シナリオ1回	
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。							
ラピッドハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果：	《スペシャライズ》で選択した武器を使用した武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。							
リーズンアウト	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	判定と同時に使用する。その判定に対するリアクションの判定に-1Dする。							
タイムマジック	★	15	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：	「タイミング：ムーブアクション」のスキルを二つ使用できる。ただし、ムーブアクションを増やすスキルや、同じスキルを使用することはできない。							
アフターイメージ	★	12	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：	武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1Dする。シーン持続。							
インテュイション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【敏捷】判定に+1Dする。							
ゴーストステップ	★	4	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：	移動の直前に使用する。この移動ではあなたは封鎖されず、敵キャラクターとエンゲージしても、その場所で移動を終了しなくても良い。							
デスブレイド	3	10	DR直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+【行動値】する。							
クイックムーブ	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【行動値】と【移動力】に+[SL*2]する。							
ディテクト	★	8	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	回避判定の直前に使用する。その回避判定で1個でも6の目が出た場合、その回避判定はクリティカルとなる。							
レイザーストーム	★	-	《ワイドアタック》	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	《ワイドアタック》の「対象：範囲(選択)」「射程：武器」を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更し、エンゲージしていない対象にも行うことができるようになる。							
シューターハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	射撃攻撃のダメージに+5、「射程」に+10mする。							
ストームラン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備している「移動修正」が0以上の防具一つにつき、【行動値】に+2する。この時に「装備部位：全身」の防具を装備している場合、ふたつ装備しているものとして扱う。							
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	スキルに対するリアクションによる【精神】判定に+1Dする。							
フェンサーⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：	Ft1点消費。攻撃と同時に使用。その攻撃ダメージに+[(その攻撃の対象数)D]する。							
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：	プリプレイに装備、あるいは携行している武器か防具をひとつ選択。武器の場合、攻撃力に+1する。防具の場合、【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。							
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	能力基本値に+3する。(器用)							
フェンサーⅡ	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：	Ft1点消費。リアクションの判定直前に使用。リアクション判定に+2Dする。							
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	能力基本値に+3する。(敏捷)							
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	能力基本値に+3する。(感知)							
フェンサーⅢ	★	-	パッシブ	-	自身	-	シーフ	
効果：	Ftを使用して武器攻撃のダメージロールを増やす際に、消費したFt1点ごとにダイスを2個増やす。							

キャラクター名
スフィラ・ターネット

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
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ探知に+1Dする。判定失敗時にトラップが作動しなくなる。								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危機感知判定に+1Dする。								
記憶の残滓(フェイス：ダグデモア)	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【行動値】に+2する。								
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 警戒行動を行うことができるようになる。また聞き耳の判定に失敗しても、相手に気づかれなくなる。								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 能力基本値に+3する。(精神)								
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：								
効果：								
効果：								