

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	Lv.1:		レベル	24
サポートクラス	アルケミスト	Lv.1:	レンジャー	性別	女
称号クラス				年齢	
種族	エクスマキナ			境遇	義理の親
出自 (効果)	護衛			目標	放浪

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	18	43	34	8	34	6	7
ボーナス	6	14	11	2	11	2	2
クラス修正	0	4	1	1	2	0	0
他修正		2			2		1
能力値	6	20	12	3	15	2	3

HP	215
MP	188
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	12.5mm対装甲ライフル	50m	1	32	0	0	0	-5	0
左手									
頭部	飛燕の帽子				2	2	-2		
胴部	ストライダーククローク				2	9		3	2
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	ブリッッグローブ		2					3	
能力値			20	0	12	0	2	27	11
スキル									
その他			1					5	
総計(右)			24	32					
総計(左)					16	13	0	33	13
総計(両)									m
ダイス数			5 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	15	1		16	+ 3 d
トラップ解除	20	1		21	+ 4 d
危険感知	15	1		16	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
セブングブ	くさび×5
冒険者セット	
ベルトポーチ	ポーションホルダー
異次元バッグ	ハイMPP×5
漆黒の星	
強力火薬	矢筒
ハイMPP×5	轟魔弾×2
キャップライト	強化弾×3
小型ハンマー	
	ドクターノウリッジ×2
小道具入れ	プロディアルワイン

現在重量: 25
 最大重量: 30
 所持金: 136400
 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
チューニング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
ドッジムーブ	1	2	リアクション	-	自身	自動		
効果: 回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+[SL+2]する。								
ワイドアタック	1	4			範囲(選択)			
効果: 範囲攻撃、標的の数が多いとダメージ+SL*2								
ソウルバスター	1						シナ1	
効果: あなたが攻撃のダメージを受けた後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行なった対象にHPロスを与える(最大、あなたの最大HP)。								
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果: 回避+1D								
サブライザル	5	4	メジャー			命中	隠密	
効果: 対象に武器攻撃を行なう。その攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+[5D]する。								
サドンインパクト	1	9	サブライザル					
効果: (サブライザル)と同時に使用する。その攻撃のダメージロールでは、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
シャドウストーク	1		パッシブ					
効果: 隠密のまま移動可能								
アップデート器用	1							
効果: 器用基本値+5								
インタラプト	1						シナ1	
効果: 打ち消し								
アームズマスタリー錬金銃	1		パッシブ					
効果: 銃の命中+1D								
ガンスミス	1		アイテム					
効果: マスケットを入手								
オプションパーツ	4		アイテム					
効果: 「種別:銃部品」(P135)のアイテムをSL個取得する。このアイテムは、あなたのみ携帯することができる。								
コンバージョン:ライフル	5		パッシブ					
効果: 「種別:錬金銃」の武器の名称を「ライフル」に変更する。さらにその武器の「攻撃力」に+10、「射程50m」に変更する。ただし、他の《コンバージョン:〜》を取得できなくなる。								
	1							
効果:								

射撃 77+2d
 パッシブの増分 45
 エイミング付き命中 23+6d
 回避 16+3d
 ドッチ 19+3d
 馬 21+3d
 馬 101+2d
 サブライザル 24+6d/74+7d
 プルズアイの増分 15
 心眼 ダメージ+15
 111+2d6
 6d6+24
 警戒行動 16+2d
 聞き耳 16+2d
 調査団メンバーによって掘り出されたエクスマキナ。

キャラクター名 アマレット・フローリオ	プレイヤー名
------------------------	--------

所持品			
アクアビット			
パウダーチャージII			
ガンスコープII			
パウダーチャージIII			
パウダーチャージIV			
エポナブス			
リムブースト・リフレクス			
幸運の鍵			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	1							
効果：								
ディスアピア	1	3	マイナー					
効果：								隠密状態になる。
クイックアクション	2	8	ムーブ					シーンSL
効果：								「タイミング:マイナーアクション」のレンジのスキルと同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない。
リサイクル	1	8						
効果：								シーン終了時に使用する。そのシーンで使用した「種別:矢弾」のアイテムは携帯品に、投射に使用した武器は装備品、あるいは携帯品に戻り、再び使用可能となる。
ブルズアイ	1	6	マイナー					
効果：								射撃攻撃のダメージに+【感知】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する
クローズショット	1	3	ムーブ					
効果：								エンゲージしているキャラクターを対象として、射撃攻撃を行なうことができる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
クイックエイド	1		マイナー					シナ1
効果：								HP回復を行なう。【HP】を[C L× 10]点回復し、パッドステータスをすべて回復する。
マークスマン	5							
効果：								射撃攻撃のダメージに+[SL× 5]する。
アデンダム	1	8	イニシアチブ					シナ1
効果：								イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なうことができる。行動済でもメインプロセスを行なうことができ、このメインプロセスを行なったことで行動済にならない。
ペナルティヒット	2	6	判定の直前	20m				シーンSL
効果：								対象が行なう判定の直前に使用する。その判定に-1Dする。
アキュレイト	1							
効果：								器用判定+1D
カッピングプラン	1	8	マイナー					
効果：								武器攻撃のダメージは、スキルやアイテムによつてダメージ軽減できない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
エイミングショット	1	10	セットアップ					
効果：								射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。
ホロウショット	1	12	マイナー					シナSL
効果：								武器攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。
インターフィアレンス	1	10	判定の直後	武器				シーン1
効果：								対象が行な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、射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定を行なう。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。
ハードラック	1	10	判定の直後					シナSL
効果：								射撃攻撃の命中判定を行なつた(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、使用する。その命中判定で振つたダイスのうち、1個の目を6に変更する。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる。
ストレイトショット	1							
効果：								射撃攻撃を行なう武器を使用した命中判定に+1Dする。
インセンサブル	1							
効果：								敵キャラクターがエンゲージしていても、隠密状態になることができる。
デッドショット	5							
効果：								射撃攻撃のダメージに+[SL× 4]する。
ダブルショット	1	9	メジャー					単体※
効果：								射撃攻撃を2回行なう。この射撃攻撃では「エイミングメジャーアクション」のスキルやパワーは使用できず、「対象:単体」となる。さらに2回目の攻撃によるダメージに+3Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行なえない。
ラストラック	1	10	判定の直後					シナ3
効果：								判定の直後に使用する。その判定で振つたダイスのうち、SL以下にの任意の数のダイスを振り直す。その結果、6の目のダイスが2個以上になれば、クリティカルとなる。
バーサタイル	1		クリンナップ					シナ1
効果：								すでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキル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: シナリオ～回」のスキルのみである。

