

キャラクター名

プレイヤー名

エカチェリーナ・スコポフスカヤ

メインクラス	シーフ	Lv.1:		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	女性
称号クラス				年齢	15歳
種族	ヒューリン			境遇	義理の親
出自 (効果)	王侯貴族			目標	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	9	30	23	8	22	8	9	HP117
ボーナス	3	10	7	2	7	2	3	MP100
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0	フェイト5
他修正								
能力値	3	12	8	2	9	3	3	

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	10m	0	16	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ガンバトルヘルム		0	0	0	6	0	-1	0
胴部			0	0					
補助	ガンバトルウォーマー		0	0	0	5	1	-1	0
装身具	ガンバトルユニット		0	0	0	0	0	0	0
能力値			12	0	8	0	3	17	8
スキル									
その他									
総計(右)			12	16	8	11	4	15	8m
総計(左)			12	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	9			9	+ 2 d	バックパック	万能薬
トラップ解除	12			12	+ 2 d		万能薬
危険感知	9			9	+ 2 d	ハイMPポーション	万能薬
エネミー識別	2			2	+ 2 d	ハイMPポーション	万能薬
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d	ハイMPポーション	
魔術判定	2			2	+ d	ハイMPポーション	
呪歌判定	3			3	+ d	ハイHPポーション	
錬金術判定					+ d	ハイHPポーション	
						万能薬	
						万能薬	
現在重量：		13					
最大重量：		14	所持金：	348870	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	★	-	パッシブ	-	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+[SL×2]								
スペシャライズ AM；魔導銃	5		パッシブ		自身			
効果：選択した武器を使用した命中判定とダメージに+SLする								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果：回避に+1Dする								
AM：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								
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								
ワンコインショット	5	4	ダメージロールの直前		自身	自動成功		
効果：攻撃の対象の【物理防御力】【魔法防御力】に[-SL×3](最低0)にする								
カウンターショット	1		判定の直後	武器	単体	命中	魔導銃使用	
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武器の命中判定をおこない,成功した場合対象の攻撃は失敗となる								
カリキュレイト	1		イニシアチブ		自身	自動成功	シーン1回	
効果：未行動時に使用可能,イニシアチブにメインを行なう								
ラストアクション	1	10	戦闘不能		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：未行動,行動済にかかわらずメインを1回行なう,ただしあなたのHPを回復したり,戦闘不能を回復させるスキルやアイテムなどの使用はできない								
インタラプト	1		効果参照		単体	自動成功	シナリオ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しようする。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事になるので,対象はコストなどを通常通り消費する。								
ウェポンフォーカス	1	4	パッシブ		自身	自動成功		
効果：武器のダメージを+5する								
バレットマーク	1		ワンコインショット		自身	自動成功	魔導銃使用	
効果：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】【魔法防御力】に-15(最低0)する。この効果はシーン終了まで持続する								
サイティングデバイス	1		アイテム		効果参照			
効果：武器の「命中補正」を+2,「行動補正」を-1する								
ロングバレル	1		アイテム		効果参照			
効果：武器の「命中補正」に+1,「攻撃力」に+1,「行動補正」に-2する								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エクシードショット	3		マイナーアクション		自身	自動成功	魔導銃使用	
効果：	ダメージ増加を行なう。武器攻撃ダメージを+「SL×10」する。その直後、攻撃に使用した武器は使用不可となる							
テンポラリペア	1		フリーアクション		効果参照	自動成功	シーン1回	
効果：	武器の破壊、あるいは使用不可を回復し、再び使用できるようにする							
ファニング	2	5	メジャーアクション	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；ダメージロール増加							
ランナアップ	1	4	セットアップ		自身	自動成功		
効果：	戦闘行動、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、離脱を行なう事はできない。							
マークスマン	4		パッシブ		自身			
効果：	射撃ダメージに+[SL×5]する。							
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回行なう。この射撃攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキルやパワーはしようです、「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回目の攻撃は行えない							
アテナダム	1	8	イニシアチブ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	イニシアチブにメインを行なう事が出来る。行動済でもメインを行なう事ができ、このメインを行った事で行動済にならない							
アキュレイト	1		パッシブ		自身			
効果：	【器用】に+1Dする。							
ストレイトショット	1		パッシブ		自身			
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。							
バーサタイル	1		クリンナップ		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	すでに使用した使用回数に制限の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							
インターフェアレンス	1	10	判定の直後	武器	単体	命中判定	シーン1回	
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。							
フィールドワーク	3	4	判定の直前		自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。							
トリックアタック	1	6	《ワイドアタック》		自身	自動成功		
効果：	《ワイドアタック》と同時にしようする。ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+[(SL)D]する。							
カッティングプラン	1	8	マイナーアクション		自身	自動成功		
効果：	武器攻撃のダメージは、スキルやアイテムによってダメージ軽減出来ない。この効果はメインプロセス終了まで軽減する。							
シューターハンド	1		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。							
タイフンドッジ	1	10	効果参照		自身	自動成功		
効果：	回避判定に成功した直後に使用する。ダメージ増加を行なう。この効果はシーン終了まで持続する。							
ライトニングショット	1	12	メジャー	6sq	直線(選択)	命中判定	カット/シナリオ1回	
効果：	対象に射撃攻撃を行なう クリティカル：ダイス増加							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	【最大MP】に+CLする。《バイタリティ》と同時に取得できない							
シックスセンス	1		パッシブ		自身			
効果：	奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされことなくリアクションを行える							
シニスター	1		セットアップ		自身	自動成功	シーン1回	
効果：	HP回復を行なう。フェイトの使用上限以下のフェイトを消費。消費したフェイト1点ごとに【HP】を[CL×2]点回復する。							
ヒストリー	1		パッシブ		自身			
効果：	さまざまな国や町の概要、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							
フェイス：グランアイ	1		パッシブ		自身			
効果：	攻撃のダメージに+2する。ただし、他の《フェイス；～～》は取得できなくなる							

