

キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	8
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	
種族	ヴァーナ			境遇	放浪者
出自 (効果)	傭兵			目標	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	13	16	18	6	12	12	9	HP79
ボーナス	4	5	6	2	4	4	3	MP69
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0	フェイト5
他修正								
能力値	4	7	7	2	6	5	3	

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	12	0	0	0	0	0
左手									
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	盗賊の籠手				1	4			
装身具	鷹の目								
能力値			7	0	7	0	5	13	9
スキル	スペシャライズ、キャリバーガンパード、カスタムガン、ウエボンフォーカス		7	25				1	5
その他	蝶の帽子		1		2			3	
総計(右)			15	37	11	14	5	18	14m
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	所持品	
トラップ探知	6			6	+ 3 d	ベルトポーチ	
トラップ解除	7			7	+ 3 d	小道具入れ	
危険感知	6			6	+ 2 d	バックパック	
エネミー識別	2			2	+ 2 d	ポーションホルダー	
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d	MPポーション	
魔術判定					+ d	HPポーション	
呪歌判定					+ d	果実	
錬金術判定					+ d	クイックホルダー	
						漆黒の星	
現在重量：2							
最大重量：20						所持金：10535	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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：狼族、移動力+5m、行動値に+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：魔導銃	5	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：選択した武器の命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SL。								
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。								
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。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		自身	-		
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。								
アームズマスタリー：魔導銃	1		パッシブ		自身	-		
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。								
カウンターショット	1	-	判定の直後	武器	単体	命中判定	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。								
ワンコインショット	4	4	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：射撃攻撃のダメージロール直前に使用する。その攻撃の対象の【物理防御力】【魔法防御力】に-[SL×3](最低0)する。								
ラストリゾート	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃の対象がエンゲージしている場合、その攻撃は白兵攻撃となる。								
ウエボンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：〈スペシャライズ〉5で取得可能。〈スペシャライズ〉で選択した武器を使用した武器攻撃に有効。武器攻撃のダメージに+5。								
カスタムガン	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：〈キャリバーガンパード〉5で取得可能。〈キャリバー〉で取得した[種別:魔導銃]の武器の[命中修正]と[攻撃力]に、プリプレイに[SL×2]点まで自由に割り振ることができる。(最大6、最低0)								
クイックドロウ	1	2	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：武器攻撃の命中判定に+1Dする。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	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ときに使用する。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しようされたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
ラストアクション	1	10	戦闘不能	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：未行動、行動済に関わらず、メインプロセスを1回行う。ただし、このスキルで発生したメインプロセスでは、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は使用できない。								

キャラクター名
---------

プレイヤー名 \_\_\_\_\_

[illegible][illegible]