

キャラクター名 プレイヤー名

サイカ

メインクラス	スカウト	Lv.1:		レベル	14
サポートクラス	ブリーチャー	Lv.1:	アルケミスト	性別	女
称号クラス				年齢	98
種族	グランアイ			境遇	略奪
出自 (効果)	癒やし手			目標	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	9	23	9	27	15	9
ボーナス	7	3	7	3	9	5	3
クラス修正	1	2	0	1	1	1	2
他修正							
能力値	8	5	7	4	10	6	5

HP	128
MP	133
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ショットガン	20m	0	12	0	0	0	2	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胸部	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			3					
能力値			5	0	7	0	6	17	13
スキル				25					
その他									
総計(右)			5	40					
総計(左)					8	15	6	20	13
総計(両)									m
ダイス数			5 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10			10	+ 3 d
トラップ解除	5		2	7	+ 4 d
危険感知	10			10	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ガンストック	
スピードローダー	
ポーションホルダー	
HPポーション	
HPポーション	
HPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
バックパック	
ベルトポーチ	

現在重量: 0

最大重量: 30

所持金: 19455

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
グライアイ:ショットアイ	★	5	セットアップ	-	自身	自動	1	
効果: 射撃攻撃の命中判定に+1D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: 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
ビースティング	3	4	メジャー	武器	単体	命中	3	
効果: 武器攻撃を行う。攻撃の命中判定に+[SL+1]Dする。								
インタラプト	★	-	効果参照	-	単体	自動	1	
効果: シナリオ1回。タイミング: パッシヴ、アイテム以外のスキルを効果を発揮せずに即座に終了する。								
インバナム	3	6	効果参照	-	自身	自動	3	
効果: 武器攻撃と同時に使用。その攻撃で1点でも与えたら[毒SL]を与える								
	○							
効果:								
デットリーポイズン	5	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果: あなたが与える[毒]の効果強化に+SL								
マークスマン	5	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果: 射撃ダメージに+(SL*5)する。								
アキュレイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: [器用]判定に+1する。								
ストレイトショット	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 射撃攻撃の命中に+1D								
アデングラム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動	1	
効果: シナリオ1回。イニシアチブにメインプロセスを行う。行動済みでもメインプロセスを行い、また行動済にもならない。								
	○							
効果:								
ガンスミス	★	-	アイテム	-	自身	-	1	
効果: マスクを1個取得する。								
コンバージョン:ショットガン	5	-	アイテム	-	自身	-	5	
効果: 「種別:錬金銃」をショットガンにする。攻撃力に+SL、射程:20mにする。この攻撃を常に「範囲(選択)」にする								
オプションパーツ	2	-	アイテム	-	自身	-	5	
効果: 「種別:銃部品」をSL個取得。								

キャラクター名

プレイヤー名

サイカ

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
アームズマスタリー：錬金銃	★	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	このスキルは選択した「種別」の武器を使用した命中判定に+1Dする							
トキシコロジ	★	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	毒の強度に+1。							
	○							
効果：								
ソウルコンバート	1	-	効果参照	-	自身	自動	1	
効果：	効果の「フェイトn点消費」とあるスキルと同時に使用。フェイト1点につき【MP】10点を消費することでフェイトの代わりにできる。							
メンタルトリートメント	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	5	
効果：	シナリオSL回。MPを[CL*2]点回復する。							
	○							
効果：								
シャインプレーバー	5	-	セットアップ	-	自身	自動	5	
効果：	フェイトを1点消費。攻撃のダメージに+[SL*5]する。ラウンド終了まで持続する。							
ドゥームブレイク	1	-	効果参照	-	自身	自動	1	
効果：	シナリオ1回。攻撃と同時に使用。フェイト1点使用。攻撃のダメージを〈光〉属性に変更して、ダメージに+[CL*5]する。							
	○							
効果：								
マリガンントソウル	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	あなたが与える効果強度に+1。							
ファインドトラップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。							
ファーマシー	2	-	アイテム	-	自身	-	2	
効果：	HPポーションを3個追加。							
リムーブトラップ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	トラップ解除の判定+1Dする。							
サーチリスク	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	危険感知に+1Dする。							
トレーニング：筋力	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	基本筋力+3							
トレーニング：感知	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	基本感知+3							
トレーニング：俊敏	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	基本俊敏+3							
トレーニング：精神	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	基本精神+3							
アサシンⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果：	効果強度の設定されているバットステータスを攻撃で与えた直後に使用。フェイト1点消費。効果強度に+1する。							
アサシンⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	1	
効果：	フェイト1点消費。隠密状態になる。もし、飛行状態になるスキルを持っている場合代わりにそれを使用しても良い。							
	1							
効果：								
インテンション	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：	最大MPに+CLする。							

