

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	女性
称号クラス				年齢	20
種族	ヴァーナ			境遇	秘密
出自 (効果)	神官			目標	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	18	22	6	18	6	8
ボーナス	2	6	7	2	6	2	2
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	2	8	8	2	8	3	2

HP	74
MP	71
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	ガンパード	10m	0	21	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	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	鷹の目								
能力値			8	0	8	0	3	16	7
スキル								1	5
その他				2	1				
総計(右)			8	23					
総計(左)					11	13	3	19	12
総計(両)									m
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
トラップ探知	8			8	+ 3 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイHPポーション×3	
ハイMPポーション×3	
MPポーション×3	
毒消し×2	
ベルトポーチ	
バックパック	
ポーションホルダー	

現在重量: 11
 最大重量: 15
 所持金: 1385
 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	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果: 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
インベナム	3	4	マイナー		自身	自動	3	
効果: HPIに1点でも入れば毒(1)								
インタラプト	1	4	効果	視界	単体	自動	1	
効果: タイミング: パッシブ、メイキング以外のスキルを無効化。1/シナリオ								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身		1	
効果: 回避判定に+1D								
ビースティング	2	4	メジャー	武器	単体	命中	3	
効果: 命中判定に+「(SL+1)D」								
キャリバー	1		アイテム				1	
効果: キャリバー取得 攻撃力はCL+3 現在5								
ガンパード	4		アイテム		効果		5	
効果: 攻撃力に+「SL×3」「重量:6」「装備部位:双」にする								
ワンコインショット	5	4	DL直前		自身	自動	5	
効果: 【物理防御力】【魔法防御力】を-「SL×3」してダメージを出す。(実際に減るわけではない)								
アームズマスタリ:魔導銃	1		パッシブ		自身		1	
効果: 「魔導銃」の命中判定に+1D								
ファニング	3	5	メジャー	武器	効果	命中	3	
効果: 射程以内のSL+1体の対象に射程攻撃								
テンポラリリペア	1	15	効果		効果	自動	1	
効果: 魔導銃が使用不可になったら使用できるようにする								
エクシードショット	3		マイナー		自身	自動	3	
効果: ダメージに+「SL×10」する。武器は使用不能となる。								
バレットマーク	1		ワンコインショット		自身	自動	1	
効果: 1点でも与えた場合。物・魔防御に-15								
ミュートスノウリッジ	1		パッシブ		自身		1	
効果: 神話や伝説についての【知力】判定に+1D								
マジカルハーブ	1		アイテム		自身		2	
効果: MPポーション×3を取得								

スキルガイドなし 最大HP/MP 38/33
 物理防御力7/魔法防御力3/移動力11m
 探索時
 トラップ探知: 3D+6
 戦闘時
 マイナー: インベナム(1)を使用。コスト4
 命中: 3D+6
 →命中時DL直前に「ワンコインショット」使用:コスト4
 相手の物理・魔法防御力を0.3してダメージ計算する
 ダメージ: 2D+9
 回避判定 3D+5
 ガンパード攻撃力の計算式 $CL+1 + SL \times 3 + 2$
 $8+1 + 4 \times 3 + 2 = 23$

