

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	3
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	男
称号クラス				年齢	17
種族	ヴァーナ			境遇	師匠
出自 (効果)	冒険者			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	11	17	6	14	6	8
ボーナス	3	3	5	2	4	2	2
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	5	6	2	6	3	2

HP	45
MP	38
フェイト	4

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	6	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	クロスアーマー					3			
補助	バックラー					2			-1
装身具	手入れ道具								
能力値			5	0	6	0	3	12	8
スキル									
その他				1					
総計(右)			5	7					
総計(左)			5	1	6	5	3	12	7
総計(両)									m
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
トラップ探知	6			6	+ 3 d
トラップ解除	5			5	+ 3 d
危険感知	6			6	+ 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

現在重量: 1  
 最大重量: 9  
 所持金: 853  
 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
アクロバット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
ワイドアタック	4	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] (4)								
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: 対象のリアクション判定に-1D、メインプロセス終了まで持続。								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: キャリバー取得								
ワンコインショット	3	4	DR直前	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果: 攻撃の対象の【物理防御力】【魔法防御力】に-[SLx3] (3) する								
バレットレイブ	★	3	効果参照	至近	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果: 武器攻撃と同時に使用。攻撃の対象が行うリアクションに-1Dする。								
アームズマスタリー: 魔導銃	★							
効果:								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: トラップ解除の判定に+1D								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: トラップ探知の判定に+1D。失敗してもトラップが発動しない								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

冒険者になるまでは普通に平和に暮らしてきた少年  
 金を稼ぐために冒険者になったが右も左もわからない時に師匠とであう  
 師匠にキャリバーの使い方を教わりそのまま譲り受ける。  
 師匠から冒険者の心得を覚えてもらう際  
 「金は大事だ。自分の身を守るのには金が必要である。しかも、他人の信用も金で買える場合もある。  
 金がなければ信用は買えない」  
 と言われており、金にめがけない。  
 ある程度、手ほどきを受けてから師匠とは別れ自身で力をつけていくことにした。