

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	Lv.1:	シーフ	レベル	16
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	レムレス			境遇	
出自 (効果)	闘士			目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	15	30	9	21	25	6
ボーナス	2	5	10	3	7	8	2
クラス修正	0	2	2	0	3	1	0
他修正							
能力値	2	7	12	3	10	9	2

HP	135
MP	152
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	1	50	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ブラッディベレー		2	3	0	3	0		0
胴部	ストライダーククローク				2	9	0	3	2
補助	バトルバックラー		2		1	7	0		0
装身具	鷹の目			3					
能力値			7	0	12	0	9	22	7
スキル			1	40					
その他			1					3	
総計(右)			14	96					
総計(左)					15	19	9	25	9
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	4 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	7			7	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
[異次元バッグ]	[ポーションホルダー]
[ベルトポーチ]	※ポーション5本分の重量を0で計算済
冒険者セット	
[小道具入れ]	<input type="checkbox"/> ハイHPポーション
漆黒の星	<input type="checkbox"/> ハイHPポーション
クイックホルスター	
魔導剣増幅器	<input type="checkbox"/> ハイMPポーション
	<input type="checkbox"/> ハイMPポーション
	<input type="checkbox"/> ハイMPポーション

現在重量: 36  
 最大重量: 37  
 所持金: 16604  
 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
アストラルボディ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 装備、および携帯できるアイテムの制限を【筋力基本値】から【精神基本値】に変更する。								
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+[SL×2]								
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。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功		
効果: 回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+ [SL+2]する。								
キャリバー	1	-	アイテム	-	-	-		
効果: キャリバーを1個取得する。								
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。								
キャリバーガンパード	5	-	アイテム	-	効果参照	-		
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。								
ファニング	3	5	メジャー	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: ダイスロール増加								
ワンコインショット	5	4	DRの直前	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果: 射撃攻撃のダメージロールの直前に使用する。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。								
クイックドロウ	1	2	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果: 武器攻撃の命中判定に+1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。また、他の武器や盾を装備している状態でも、あなたは即座にその武器や盾を携帯品にし、携帯品の「種別: 魔導銃」の武器を装備することができる。								
カスタムガン	3	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果: 《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、アプリアレイに[SL×2]点まで自由に割り振ることができる。								
スナイピング	5	3	セットアップ	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果: 射撃攻撃の命中判定の達成値に+[SL+2]する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
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: 《ワンコインショット》と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象の【物理防御力】と【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。								
テンポラリリペア	1	15	フリー	-	効果参照	自動成功	シーン1回	
効果: あなたが装備、あるいは携帯している「種別: 魔導銃」の武器の破壊、あるいは使用不可を回復し、再び使用できるようにする。								
スペシャライズ: 魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 選択した武器を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。								

所持成長点: 0点  
 称号クラス: ハイランダー  
 ■適用済スキルの効果  
 《カスタムガン》: 攻撃力に+6。  
 《サクセッション》: 武器の攻撃力に+1。  
 ■装備効果  
 漆黒の星: パッシブ。所持者が行なう武器攻撃の命中判定に+1し、さらに所持者の【行動値】に+1する。(計算済)

キャラクター名  
ガン

プレイヤー名

所持品			
<input type="checkbox"/> 毒消し			
<input type="checkbox"/> 毒消し			
<input type="checkbox"/> EXHPポーション			
<input type="checkbox"/> EXHPポーション			
<input type="checkbox"/> EXHPポーション			
<input type="checkbox"/> EXMPポーション			
<input type="checkbox"/> EXMPポーション			
<input type="checkbox"/> EXMPポーション			
<input type="checkbox"/> 蘇生薬			
<input type="checkbox"/> 万能薬			
<input type="checkbox"/> 万能薬			
<input type="checkbox"/> 理力符			
<input type="checkbox"/> 理力符			
<input type="checkbox"/> 理力符			
<input type="checkbox"/> 理力符			
<input type="checkbox"/> 理力符			
<input type="checkbox"/> 転移の呪符			
<input type="checkbox"/> 転移の呪符			
<input type="checkbox"/> 転移の呪符			
<input type="checkbox"/> 耐毒符			
<input type="checkbox"/> 耐毒符			
<input type="checkbox"/> 耐毒符			
<input type="checkbox"/> 耐毒符			
<input type="checkbox"/> 耐毒符			
<input type="checkbox"/> 飛翔符			
<input type="checkbox"/> 飛翔符			
<input type="checkbox"/> 飛翔符			
<input type="checkbox"/> キャリバーブースター			
<input type="checkbox"/> キャリバーブースター			
<input type="checkbox"/> キャリバーブースター			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ボーパルアーツ	5	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL×5]する。								
クックスナイプ	1	7	《スナイピング》	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果： 《スナイピング》と同時に使用する。射撃攻撃のダメージに+4Dする。この効果は《スナイピング》の効果終了まで持続する。								
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【敏捷】判定に+1Dする。								
シャドウハイド	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：回避判定と同時に使用する。その回避判定が成功した場合、その攻撃を行なったキャラクターのメインプロセス終了時に、メジャーアクションを1回行なえる。								
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《スペシャライズ》で選択した武器を使用した武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。								
アフターイメージ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
ナイフパリー	1	3	DRの直後	-	自身	自動成功	物理ダメージ	
効果：あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージ-[あなたが装備している武器の攻撃力の合計]する。								
アブストラクター	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： 選択した武器に「種別：魔導剣」を追加する。								
ツインギミック：短剣	1	-	アイテム	-	効果参照	-	魔導剣装備	
効果： あなたが装備している「種別：魔導剣」の武器の「種別」に、《ツインギミック》で選択した「種別」を追加する。								
ヒュージエッジ	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： あなたが装備している「種別：魔導剣」の武器の「重量」に+3、「攻撃力」に+7、「行動修正」に-3する。								
マジックカット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《ナイフパリー》が魔法ダメージに対しても効果を発揮するようになる。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 危険感知の判定に+1Dする。								
イミュンウエイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備している防具の「移動補正」が0未満の場合、「移動修正：±0」に変更する。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3する。								
フェイス：グランアイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃のダメージに+2する。								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯品している武器が防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+3する。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果：難易度10の【器用】判定を行なう。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1する。なお、対象は行動済となる。								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 登攀や跳躍を行なう【筋力】判定に+1Dする。								
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1Dする。								
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の【感知】判定に+1Dする。								
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する。								

