

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	ダンサー	Lv.1:	ガンスリンガー	性別	女
称号クラス				年齢	19
種族	フィルボル			境遇	出世
出自 (効果)	錬金術師			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	12	19	7	10	16	9
ボーナス	5	4	6	2	3	5	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	5	5	8	2	4	6	4

HP	82
MP	73
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	9	0	0	0	0	0
左手									
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	歪みの衣				1	6			
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	鷹の目								
能力値			5	0	8	0	6	12	10
スキル			3	18				3	
その他					2				
総計(右)			8	27					
総計(左)					13	10	6	16	10
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定	6			6	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ポーションホルダー	HHP
HMP	HHP
HMP	HHP
HMP	毒消し
HMP	毒消し
HMP	毒消し
HMP	毒消し
HMP	毒消し
HMP	毒消し
HMP	
HHP	
HHP	

現在重量:	13	所持金:	3742	預金・借金:	2100
最大重量:	16				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ニンプル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 作成時に行動値+3								
ワイドアタック	2	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]								
キャリバー	★	-	パッシブ	-	自身	自動		
効果: 魔道銃・キャリバーを取得								
キャリバーガンパード	5	-	-	-	-	-		
効果: 武器の攻撃の数値にSL×3								
アームズマスタリー・魔道銃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔道銃の命中判定に+1D								
カスタムガン	3	-	DL直前	-	自身	自動		
効果: キャリバーガンパード5で取得可能 「SL×2」 分「命中修正」か「攻撃力」に可点								
ラストリゾート	★	-	効果参照	-	自身	自動		
効果: 武器攻撃の対象が自身とエンゲージしている場合は白兵攻撃となる。								
ワンコインショット	5	4	DL直前	-	自身	自動		
効果: 対象の『物坊』『魔坊』に『SL×3』する。								
バレットマーク	★	-	DL直前	-	自身	自動		
効果: ワンコインショット5で取得可能 相手HPにダメージを与えたら『物防』『魔防』を-15する、シーン終了まで継続する。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 自身の回避判定に+1D								
ドッチムーブ	1	2	回避	-	自身	自動		
効果: 回避判定の達成値に+(SL+2)する。								
ステップ・ダーク	3	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果: 回避判定の達成値に+(SL*2)する。								
パフォーマンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: フリプレイ時に使用、「敏捷*100」G得る								
ハードビート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 現在の『HP』が『最大HP』と同じ際、攻撃ダメージに『+「SL」D』する。								
アルケミーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 錬金術に関する事柄に対しての判定に+1Dする								

ギルドマスター
レベル1相当の武器防具の引き換え券
親が錬金術を研究しているが、自分は魔術を取り入れた研究をしておりその研究で親の功績に近付こうとしている。
自分の研究に必要なアーティファクトを手に入れるため旅に出ている。

カスタムガン
攻撃力 +3点 命中補正 +3

回避ダイス
3D+13 防具補正 蝶の帽子 達成値に+2

スキル使用
3D+21 ステップ・ダーク 6+ドッチムーブ 2 コスト 4+2=6

鷹の目効果
射撃ダメージ+3
通常27+2D → 30+3D

