キャラクター名	プレイヤー名
春日　百	

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	6
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	ヒューリン			**境遇**	紛失
出自（効果）	秘密結社			**目標**	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	18	8	8	9	21	9
ボーナス	5	6	2	2	3	7	3
クラス修正	0	2	0	1	1	2	0
他修正							
能力値	5	8	2	3	4	9	3

HP	63
MP	80
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	稲妻のサークレット						3		
胴部	稲妻の帷子				-1	7			-1
補助	稲妻のマント					3	1	2	2
装身具	鷹の目								
能力値			8	0	2	0	9	6	10
スキル	カスタムガン、コンバートマスタリー		6						
その他	キャリバーガンパード、ロングバレル		1	17				-2	
総計(右)			15	26	1	10	13	6	11 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 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	
ポーションホルダー	
バックパック	
ランチボックス	
ハイＭＰポーション*5	
ＭＰポーション*5	
爆撃府*3	

現在重量：　8		
最大重量：　20	所持金：　8870	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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果：対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
アフェクション	1		ＤＲ直後	20ｍ	単体	自動成功	ｱｺ､ｼﾅﾘｵ1回	
効果：対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する								
	1							
効果：								
キャリバー	1		アイテム		自身			
効果：魔導銃ゲット								
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］								
カスタムガン	2		アイテム		効果参照			
効果：命中と攻撃に【ＳＬ×2】自由に割り振り								
ロングバレル	1		アイテム		効果参照			
効果：命中+1　攻撃+2　行動-2								
アームズマスタリー：魔導銃	1		パッシブ		自身		魔導銃	
効果：武器を使用した命中判定に+1Ｄ								
ファニング	2	5	メジャー	武器	ＳＬ+1	命中	魔導銃	
効果：対象に射撃攻撃								
カウンターショット	1		判定の直後	武器	単体	命中判定	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：対象が行なう攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として「種別：魔導銃」の武器を使用した命中判定を行なう。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる								
	1							
効果：								
コンバットマスタリー	1		パッシブ		自身			
効果：装備している武器の命中判定+2								
	1							
効果：								
ストリートワイズ	1		メジャー		自身	幸運		
効果：情報収集を【幸運】判定で行なう。その【幸運】判定に+1Ｄする								

攻撃
2ｄ+26+2+3
プロテ
5ｄ+3

キャラクター名
春日　百

プレイヤー名

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
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	装備アイテムの重量制限+5							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	最大ＭＰに+ＣＬ							
フックダウン	1	3	クリーンナップ		自身	自動成功	シーン1回	
効果：	[種別：ポーション]のアイテムを1個使用する							
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+1Ｄ							
トレーニング：器用	1							
効果：	器用+3							
トレーニング：精神	1							
効果：	精神+3							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								