

キャラクター名 プレイヤー名

| | | | | | |
|---------|---------|-------|---------|-----|------|
| メインクラス | ウォーリア | 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 | |
| 称号クラス | | | | 年齢 | |
| 種族 | アーシアン | | | 境遇 | トラック |
| 出自 (効果) | 使い魔 | | | 目標 | ??? |

| | 筋力 | 器用 | 敏捷 | 知力 | 感知 | 精神 | 幸運 |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|
| 基本値 | 9 | 12 | 11 | 9 | 9 | 9 | 9 |
| ボーナス | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| クラス修正 | 1 | 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| 他修正 | | | | | | | |
| 能力値 | 4 | 6 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 |

| | |
|------|----|
| HP | 48 |
| MP | 38 |
| 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 | ハット | | | | | 1 | | | |
| 胴部 | スケイルアーマー | | | | | 7 | | | -1 |
| 補助 | | | | | | | | | |
| 装身具 | | | | | | | | | |
| 能力値 | | | 6 | 0 | 4 | 0 | 4 | 8 | 9 |
| スキル | | | | | | | | | |
| その他 | | | | | | | | | |
| 総計(右) | | | 6 | 9 | | | | | |
| 総計(左) | | | | | 4 | 8 | 4 | 8 | 8 |
| 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 | 4 | | | 4 | + 2 d |
| トラップ解除 | 6 | | | 6 | + 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 | | | | | + d |
| 呪歌判定 | | | | | + d |
| 錬金術判定 | | | | | + d |

| 所持品 | |
|------------|--|
| HPポーション | |
| HPポーション:使用 | |
| MPポーション | |
| MPポーション:使用 | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

現在重量: 13
 最大重量: 18
 所持金: 0
 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 |
|------------|--|-----|-------|----|------|------|--------|----|
| アーシアン:召喚 | ★ | - | 効果参照 | - | 自身 | 自動成功 | 1シナリオ1 | |
| 効果: | ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする | | | | | | | |
| バッシュ | 2 | 4 | メジャー | 武器 | 単体 | 命中 | | |
| 効果: | 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd] | | | | | | | |
| エクシードショット | 3 | | マイナー | | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果: | 武器攻撃によるダメージを+[SL*10]する、この効果はメインプロセス終了まで持続し、その直後、攻撃に使用した武器は使用不可となる。 | | | | | | | |
| マジックバレット | 1 | 6 | マイナー | | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果: | 射撃攻撃のダメージに+[SL*2]ダメージを<無>属性の魔法ダメージに変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する | | | | | | | |
| ボルテクスアタック | 1 | - | 効果参照 | - | 自動 | 自動成功 | 1シナリオ1 | |
| 効果: | 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象:単体」に変更、ダメージに[CL*10]する | | | | | | | |
| バレットレイヴ | 1 | 3 | 効果参照 | | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果: | 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃の対象とエンゲージしている場合、その対象が行うリアクションの判定に-1Dする | | | | | | | |
| テンポラリリペア | 1 | 15 | フリー | - | 効果参照 | 自動成功 | 1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、あるいは使用不可能を回復し、再び使用可能にする。 | | | | | | | |
| キャリバー | 1 | | アイテム | | 自身 | | | |
| 効果: | キャリバー(P83)を1個取得する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる | | | | | | | |
| キャリバーガンパード | 1 | | 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 | | | | | | | |
| アスレチック | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果: | 登攀や跳躍を行う[筋力]判定に+1Dする | | | | | | | |
| ヒストリー | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果: | 現代世界の[知力]判定+1D | | | | | | | |
| エンラージリミット | 1 | | パッシブ | | 自身 | | | |
| 効果: | 携帯品の重量制限【筋力基本値】*2]になる | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |
| 効果: | | | | | | | | |

----使い方----

・コンボ1
 マイナー:マジックバレットmp6
 メジャー:バッシュmp4
 武器攻撃と同時に使用:バレットレイヴmp3(同じエンゲージの時)
 MP-13
 命中判定2D+6、相手のリアクションの判定ダイス数-1D
 ダメージ4D+11(無属性魔法攻撃)

→基本コンボ。
 ボス前まではこれ撃つかバレットレイヴ抜いて打っておけばok。

・コンボ2
 マイナー:エクシードショット(武器壊れる)
 メジャー:バッシュ
 武器攻撃と同時に使用:バレットレイヴ、ボルテクスアタック(シナリオ1回)
 フリー:テンポラリリペア(武器直す)
 MP19
 命中判定2D+6、相手のリアクションの判定ダイス数-1D
 ダメージ4D+69(物理攻撃)
 武器が使用不能になるがテンポラリリペアで即時回復。