

キャラクター名 マワリ (犬野 周) 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	24
種族	アーシアン			境遇	師匠
出自 (効果)	現代人：警察			目標	正義

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

HP	46
MP	41
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	キャリバー	10m	0	6	0	0	0	0	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具	手入れ道具								
能力値			5	0	5	0	4	10	8
スキル									
その他									
総計(右)			5	6					
総計(左)			5	0	5	11	4	10	6
総計(両)									m
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	5			5	+ 3 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	
冒険者セット	MPポーション
毒消し	半額で売った クロスアーマー
毒消し	半額で売った マント
ベルトポーチ	
Eスマートフォン	
フラッシュライト	
バックパック	
ハイMPポーション	
ハイMPポーション	
MPポーション	
MPポーション	

現在重量： 15 所持金： 106 預金・借金：

最大重量： 17

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	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	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								
ワイドアタック	2	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	5	
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]								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功	3	
効果： ダメージ+3D								
アームズマスタリー：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 「種別：魔導銃」の命中判定+1D								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-	1	
効果： キャリバーを取得								
インスピレーション	1	-	判定の直後	-	自身	自動成功	1	
効果： 判定の達成値に+3する								
テンポラリリペア	1	15	フリーアクション	-		自動成功	1	
効果： 魔導銃の破壊、使用不可を回復する								
スナイピング	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功	5	
効果： 射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するまで続く								
マジックバレット	1	6	マイナー	-	自身	自動成功	5	
効果：射撃攻撃のダメージに+ [SLx2] し、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。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： トラップ探知+1D								
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 【感知】で行う情報収集の判定に+1D								
《カルチャー：現代世界》	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 現代の文化や習慣についての【知力】判定に+1D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

地球からやってきた警察官 召喚前の名前は犬野 周 (いぬの まわり)
 一人称は「本官」 やや真面目過ぎるところがある
 射撃は大会で優勝する腕前をもつ

シーフ/ガンスリンガー/アーシアン
 【筋力】3 【器用】5 【敏捷】5 【知力】3
 【感知】5 【精神】4 【幸運】3

持ち物
 冒険者セット、毒消し×2、ベルトポーチ、Eスマートフォン
 フラッシュライト、バックパック、HPポーション、ハイMPポーション
 MPポーション×3
 所持金 1001G

物理防御・6 魔法防御・4 移動力・8

PL：唐揚げBOY

戦闘時
 3 d 6 + 5 命中判定