

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	5
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	女性
称号クラス				年齢	15
種族	ヴァーナ			境遇	義理の親
出自(効果)	傭兵			目標	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	12	16	7	15	8	9
ボーナス	3	4	5	2	5	2	3
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	6	6	2	7	3	3

HP	58
MP	50
フェイト	6

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	17	0	0	0	0	0
左手									
頭部	グリーンベレー		1			1			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	クイックバンド							2	1
装身具									
能力値			6	0	6	0	3	13	8
スキル			1	1					
その他									
総計(右)			8	18					
総計(左)					6	5	3	15	8
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	7			7	+ 3 d
トラップ解除	6			6	+ 3 d
危険感知	7			7	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
HPポーション	
HPポーション	
ハイMPポーション	
ハイMPポーション	
ハイMPポーション	

現在重量:	5	所持金:	3037	預金・借金:	
最大重量:	10				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アクロバット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
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]								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功	-	
効果: DR直前に使用。ダメージに+[(SL)D]増加。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	-	
効果: 対象が「タイミング:パッシブ」もしくは「タイミング:アイテム」以外を宣言したときに使用。その効果は発揮せず、持続もせず即座に終了となる。								
ドッジムーブ	2	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果: 回避判定と同時に使用。回避判定の達成値に+[SL+2]。								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: キャリバーを1個取得。								
キャリバーガンパード	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」の武器の攻撃力に+[SL×3]し、「重量:6」「装備部位:双」に変更。								
デスターゲット	1	6	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果: メインプロセス終了までダメージに+【敏捷】する。								
アームズマスタリー:魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃使用	
効果: 武器攻撃の命中判定に+1D。(ダイス計算済み)								
カウンターショット	1	-	判定の直後	武器	単体	命中判定	魔導銃使用	
効果: 対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用。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い、成功した場合その攻撃は失敗となる。								
ランニングショット	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功	魔導銃使用	
効果: 戦闘移動を行う。この効果で移動を行った場合、ラウンド終了まで回避判定に+1D。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 回避判定に+1D。反映済み。								
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、およびダメージに+SLする。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: トラップ探知の判定に+1D、失敗してもトラップは作動しない								
デストロイヤー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: オブジェクト破壊時のダメージに+2D。								

3D+8 命中判定
 2D+17 通常攻撃
 3D+6 回避判定
 3D+4+6 回避判定+《ドッジムーブ》
 3D+1D+6 回避判定+《ランニングショット》
 3D+1D+4+6 回避判定+《ランニングショット》+《ドッジムーブ》
 3D+7 震探知判定
 3D+6 震解除判定
 2D+7 危険感知判定
 2D+2 エネミー識別
 2D+2 アイテム鑑定
 2D+3D+2+6+18 《デスターゲット》+《ワイドアタック》+《ピアシングストライク》
 2D+3D+6+18 《デスターゲット》+《ピアシングストライク》

