キャラクター名
アルヴァ

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**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	師匠
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	憧憬

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	13	17	18	9	12	13	9
ボーナス	4	5	6	3	4	4	3
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	4	7	7	3	6	5	3

HP	61
MP	55
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	23	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	サーコート					3			
装身具									
能力値			7	0	7	0	5	13	9
スキル	サディングデバイス		2					-1	
その他									
総計(右)			10	23	7	8	5	12	8 m
総計(左)									
総計(両)									
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	6			6	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 3 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	
MPポーション	
HPポーション*2	
ランタン	
HMPポーション	
HHPポーション	

現在重量： 13		
最大重量： 13	所持金： 8852	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								
ピアシングストライク	★	5	DR直前	-	自身	自動		
効果： 武器攻撃DR直前に使用 武器攻撃のダメージに+3Dする								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1Dする								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果： パッシブ、アイテム以外のスキル使用時に使用。その効果は即座に終了する								
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーを1つ取得する								
ラストリゾート	★	-	効果参照	-	自身	自動	魔道銃使用	
効果： 武器攻撃と同時に使用、対象がエンゲージしている場合、その攻撃は白兵攻撃となる								
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する								
ランニングショット	★	5	ムーブアクション	-	自身	自動	魔道銃使用	
効果： 戦闘移動を行う、回避判定に+1Dラウンド終了まで継続する								
カウンターショット	★	-	判定直後	武器	単体	命中判定	魔道銃使用シナリオ1回	
効果： 対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用。魔道銃の命中判定が相手の命中判定に勝てば対象の攻撃は失敗となる								
サイティングデバイス	★	-	リアアイテムクション	-	効果参照	-		
効果： キャリバーで取得したキャリバーの命中修正+2、行動修正を-1する								
キャリバーガンパード	★	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： キャリバーで取得した、魔道銃の武器の「攻撃力」に+「15」重量6になり、「装備部位：双」へ変更する								
マジックバレット	1	6	マイナーアクション	-	自身	自動	魔道銃使用	
効果： 射撃攻撃ダメージに*[SL*2]しダメージを<無>属性の魔法ダメージに変更。メインプロセス終了まで持続する								
ヒストリー	★	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうか【知力】判定に+1D								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知に+1D								
トレーニング「敏捷」	★		パッシブ		自身	-		
効果： 該当の能力基本値に+3								

3D6+10 命中判定
2D6+23 キャリバー攻撃(射撃)
2D6+23 キャリバー攻撃(白兵)
2D6+23+2 キャリバー攻撃(射撃)+マジックバレット
2D6+23+2 キャリバー攻撃(白兵)+マジックバレット
5D6+23 キャリバー攻撃(射撃)+ピアシングストライク
5D6+23 キャリバー攻撃(白兵)+ピアシングストライク
5D6+23+2 キャリバー攻撃(射撃)+マジックバレット+ピアシングストライク
5D6+23+2 キャリバー攻撃(白兵)+マジックバレット+ピアシングストライク
3D6+7 回避判定
4D6+7 回避判定+ランニングショット
2D6+6 罠探知
2D6+7 罠解除
3D6+6 危険感知
2D6+3 敵識別
2D6+3 物品鑑定
2D6+3 知力判定
2D6+6 感知判定
2D6+7 器用判定
2D6+3 幸運判定
2D6+4 筋力判定
2D6+5 精神判定

キャラクター名
アルヴァ

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
トレーニング「器用」	★		パッシブ		自身	－		
効果：該当の能力基本値に+3								
トレーニング「精神」	★		パッシブ		自身	－		
効果：該当の能力基本値に+3								
トレーニング「筋力」	★		パッシブ		自身	－		
効果：該当の能力基本値に+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：								
効果：								
効果：								
効果：								