

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	4
サポートクラス	魔弾の射手	Lv.1:	魔弾の射手	性別	
称号クラス				年齢	
種族				境遇	
出自 (効果)				目標	

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

HP	57
MP	46
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	60	1	9					
左手									
頭部	※装備不可※								
胸部	クロスクレスト				-1	9			4
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	鷹の目			3					
能力値			7	0	5	0	4	9	10
スキル			+1D						
その他									
総計(右)			8	12					
総計(左)			7	3	5	11	4	9	13
総計(両)			8	12					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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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

現在重量: 6
 最大重量: 12
 所持金: 25240
 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
グライアイ:ヴォイドスラッシュ	★		効果参照		自身	自動	シナリオ1	
効果: 武器攻撃と同時、その攻撃に対するリアクション判定-2D								
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]								
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身	自動	シナリオ1	
効果: 武器攻撃を単体※に変更し、ダメージ+[CL×10]								
カバーリング	1	2	DR前	至近	単体	自動		
効果: カバーする								
カバームーブ	1	4	《カバーリング》		自身	自動	シーン1	
効果: 《カバーリング》の射程を20mに変更								
	◇							
効果:								
リロード	1		セットアップ		自身	自動	リロードした魔弾が	
効果:『魔弾』を[SL+2]個リロードする。あなたは魔導銃による射撃攻撃を行うたびにリロードした魔弾を1つ消費する。戦闘が終了すると使用されていないリロードした『魔弾』は、リロードされていない状態に戻る。								
ロックオン	1	6	ムーブ		自身	自動		
効果: メイン中、射撃攻撃の命中判定に+1D。判定にクリティカルした場合ダメージロールに+[SL+1]D								
プロスナイプ	1	4	効果参照		自身	自動		
効果:メイン中、射撃攻撃と同時に使用する。魔導銃を使用した射撃攻撃の命中判定に+1D、命中判定にクリティカルした場合ダメージ+SL×5								
AM:魔導銃	1		パッシブ		自身			
効果: 命中判定+1D								
キャリバー	1		アイテム		自身			
効果: キャリバー取得								
魔弾の射手	1		アイテム		自身			
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×2、命中修正+1。「重量:8」「装備部位:両」「射程:60m」に変更。ただしあなたは10m以内のキャラクターに攻撃を行うことができます。頭に武器を装備できない。								
魔弾	2		アプレイ		自身			
効果: アプレイに魔弾を[SL×3]個取得する								
シュータースタンスI	1		戦闘前		自身	自動		
効果: フェイト1点消費、シーン中射撃攻撃ダメージ+1D								
シュータースタンスII	1		《シュータースタンス》		自身	自動		
効果: フェイト1点消費、さらに命中判定+1D								

バッシュ/カバーリング/カバームーブ/AM魔導銃/キャリバー
 金属鎧/支給品/死神武器/代償/生命吸収

魔弾: 価格400 重量0
 《リロード》を使用することでこのアイテムは使用できる。このアイテムを使用した命中判定がクリティカルした場合そのダメージロールに+SLDする。そのシナリオ中最初の《リロード》から3の回数回の射撃の対象はGMが全てのキャラクターのなかからランダムに決定する。

