

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 | 6     |
| 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  | おとこのこ |
| 称号クラス   |         |       |         | 年齢  | ひみつ   |
| 種族      | ヴァーナ    |       |         | 境遇  | 記憶喪失  |
| 出自 (効果) | 傭兵      |       |         | 目標  | 戦い好き  |

|       | 筋力 | 器用 | 敏捷 | 知力 | 感知 | 精神 | 幸運 |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|
| 基本値   | 12 | 12 | 18 | 6  | 20 | 6  | 9  |
| ボーナス  | 4  | 4  | 6  | 2  | 6  | 2  | 3  |
| クラス修正 | 0  | 2  | 1  | 0  | 2  | 1  | 0  |
| 他修正   |    |    |    |    |    |    |    |
| 能力値   | 4  | 6  | 7  | 2  | 8  | 3  | 3  |

|      |    |
|------|----|
| HP   | 66 |
| MP   | 53 |
| 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   | 18  | 0   | 0  | 0  | 0  | 0  |
| 左手    |         |     |     |     |     |    |    |    |    |
| 頭部    | グリーンベレー |     | 1   |     |     | 1  |    |    |    |
| 胴部    | レザーアーマー |     |     |     |     | 5  |    |    | -1 |
| 補助    | バックラー   |     |     |     | 1   | 2  |    |    | -1 |
| 装身具   | 手入れ道具   |     |     | 1   |     |    |    |    |    |
| 能力値   |         |     | 6   | 0   | 7   | 0  | 3  | 15 | 9  |
| スキル   |         |     | 2   | 7   |     |    |    |    |    |
| その他   |         |     |     |     |     |    |    |    |    |
| 総計(右) |         |     | 9   | 26  |     |    |    |    |    |
| 総計(左) |         |     |     |     | 8   | 8  | 3  | 15 | 7  |
| 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 | 8   | 2   |     | 10 | + 2 d |
| トラップ解除 | 6   |     |     | 6  | + 2 d |
| 危険感知   | 8   | 2   |     | 10 | + 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       |  |
|-----------|--|
| ベルトポーチ    |  |
| バックパック    |  |
| 冒険者セット    |  |
| 野営道具      |  |
| 狩猟ナイフ     |  |
| HPポーション   |  |
| HPポーション   |  |
| MPポーション   |  |
| MPポーション   |  |
| ハイMPポーション |  |
| 毒消し       |  |

|       |    |      |      |        |  |
|-------|----|------|------|--------|--|
| 現在重量: | 14 | 所持金: | 2070 | 預金・借金: |  |
| 最大重量: | 19 |      |      |        |  |

| 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                               | ★  | -   | パッシヴ    | -   | 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。対象が複数の時ダメージ+[SL*2]          |    |     |         |     |        |         |        |    |
| エクシードショット                            | 3  |     | マイナー    |     | 自身     | 自動      | 魔導銃    |    |
| 効果: ダメージ+[SL*10]。武器はぶっ壊れる            |    |     |         |     |        |         |        |    |
| マジックバレット                             | 1  | 6   | マイナー    |     | 自身     | 自動      | 魔導銃    |    |
| 効果: ダメージ+[SL*2]、無属性魔法ダメージ            |    |     |         |     |        |         |        |    |
| インパクトショット                            | ★  | 3   | ムーブ     |     | 自身     | 自動      |        |    |
| 効果: 武器攻撃でダメージを与えるとノックバック2を与える        |    |     |         |     |        |         |        |    |
| タウント                                 | 1  | 4   | セットアップ  | 10m | 単体     | 感知+SL*2 |        |    |
| 効果: 対象の精神と対抗。逆上を与える                  |    |     |         |     |        |         |        |    |
| ラストアクション                             | ★  | 10  | 戦闘不能    |     | 自身     | 自動      | シナリオ1回 |    |
| 効果: 即座にメインプロセスを1回行う                  |    |     |         |     |        |         |        |    |
| インタラプト                               | ★  |     | 敵のスキル直後 | 視界  | 単体     | 自動      | シナリオ1回 |    |
| 効果: スキルを失敗させる                        |    |     |         |     |        |         |        |    |
| 夜の御子                                 | 2  |     | パッシヴ    |     | 自身     |         |        |    |
| 効果: 暗闇のペナルティを受けず、暗闇の中では全てのDRに+SLd    |    |     |         |     |        |         |        |    |
| アームズマスタリー: 魔導銃                       | ★  |     | パッシヴ    |     | 自身     |         |        |    |
| 効果: 魔導銃の命中に+1D                       |    |     |         |     |        |         |        |    |
| バタフライダンス                             | ★  |     | パッシヴ    |     | 自身     |         |        |    |
| 効果: 回避+1D                            |    |     |         |     |        |         |        |    |
| ワイルドセンス                              | ★  |     | パッシヴ    |     | 自身     |         |        |    |
| 効果: 感知判定+2                           |    |     |         |     |        |         |        |    |
| キャリバー                                | ★  |     | アイテム    |     | 自身     |         |        |    |
| 効果: キャリバーを1つ得る                       |    |     |         |     |        |         |        |    |
| キャリバーガンパード                           | 3  |     | アイテム    |     | 自身     |         |        |    |
| 効果: キャリバーを変更。攻撃+[SL*3]、重量: 6、装備部位: 双 |    |     |         |     |        |         |        |    |
| ハンティングアイ                             | ★  |     | パッシヴ    |     | 自身     |         |        |    |
| 効果: 射撃攻撃のダメージ+3                      |    |     |         |     |        |         |        |    |

PCは全員、地の時代の生まれ。  
 妖魔王の支配下で人体改造の実験体にされ、魔物の能力と異様な体を移植された集団の者たち。  
 神の子たちによる反乱が起きるとこの集団は神の子陣営に協力して戦った。  
 戦争の最終盤、PCたちは敵将を追い詰めるが、自爆攻撃で次元のはざまにとられる。  
 一瞬とも永劫ともつかないまどろみの時を経たのち、PCたちはごく数名の仲間たちと火の時代に目を覚ますところからキャンペーンは始まる。

光を遮断した真っ暗な部屋で死なない程度に血を吸われ、その後同じく真っ暗な「鉄臭いプール」に突き落とされる、というような事を昔やっていた食事は出ないがプールの「鉄臭い水」は栄養があるので、それで生き永らえる。結果としてヴァンパイア体質となる  
 「自爆攻撃で次元のはざまにとられる。一瞬とも永劫ともつかないまどろみの時を経たのち、PCたちはごく数名の仲間たちと火の時代に目を覚ますところからキャンペーンは始まった時、かつての記憶を失っていた  
 戦争の最前線に立っている精神状態のまま記憶を失っているので、「殺さなきゃ」という使命感だけが残りバトルジャンキー化

変質: 吸血衝動、および暗闇で赤い方の目が光る

