

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	2
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	20
種族	ヴァーナ			境遇	義理の親
出自(効果)	放浪者			目標	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	10	12	6	13	6	9
ボーナス	3	3	4	2	4	2	3
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	3	5	5	2	6	3	3

HP	39
MP	33
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	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	マント					1			
装身具	シーフズツール								
	能力値		5	0	5	0	3	11	8
スキル									
その他									
	総計(右)		5	4					
	総計(左)		5	0	5	6	3	11	7
	総計(両)								m
	ダイス数		2 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	+ 3 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	
HPポーション	
MPポーション	
ベルトポーチ	
調理用具	
ポーションホルダー	

現在重量: 8  
 最大重量: 11  
 所持金: 67  
 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
ハイジャンプ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
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。命中判定の達成値に+SL								
インタラプト	★	-	特殊	視界	自動成功	-		シナリオ中使のみ
効果: 対象が使用したスキルを打ち消す								
バタフライダンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1D								
キャリバー	★	-	アイテム	-	-	-		
効果: キャリバー取得								
ガンプレイ	1	4	セットアップ	10m	単体	器用		
効果: 対象の精神と+[SL×2]で判定対決。勝てば逆上付与								
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に常に+3する								
ピアシングストライク	2	5	ダメージロール前	-	自身	自動成功		
効果: 武器攻撃のダメージロールに+[SL]D								
インサイト	1							
効果:								
ファインドトラップ	1							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

+++1回目成長報告+++  
 成長点10点を使用→CL2に上昇  
 3点の能力上昇→筋力、器用、感知  
 筋力が9点に達したのでボーナス値が3に上昇。  
 HPは39点、MPは33点に変更。  
 スキル:  
 新たに種族スキル「ハンティングアイ」主職スキル「ピアシングストライクLv2」を取得。  
 装備: レザージャケット(100G)→レザーアーマー(200G)に変更。  
 所持品: ポーションホルダー・調理器具購入。これで何処でもパスタが食える  
 +++今後の成長メモ+++  
 一般スキル: リムーブトラップをいつとるべきか。