キャラクター名
十四松

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	2
サポートクラス	アルケミスト	**Lv.1:**	アルケミスト	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	
種族	ネヴァーフ			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	錬金術師			**目標**	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	13	9	10	8	9	6
ボーナス	3	4	3	3	2	3	2
クラス修正	0	1	0	2	2	1	0
他修正							
能力値	3	5	3	5	4	4	2

HP	34
MP	42
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	ショットガン	20m	-1	8	0	0	0	-5	0
左手									
頭部	鑑識の帽子					1			
胴部	鑑識の制服					3			
補助	マント					1			
装身具	研究道具								
能力値			5	0	3	0	4	7	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	8	3	5	4	2	8 m
総計(左)									
総計(両)									
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	5			5	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	5			5	+ 2 d

所持品	
ハイHPポーション	
MPポーション	
ハイMPポーション	
ポーションホルダー	

現在重量： 0		
最大重量： 10	所持金： 95	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
マスターハンド	★	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：《ガンスミス》を取得する								
マジシャンズマイト	2	-	パッシヴ	-	自身	自動成功	5	
効果：魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
エンチャントウエポン：風	1	5	メジャー	20m	単体	魔術	1	
効果：対象が行う武器攻撃ダメージを魔法ダメージに変更								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術	1	
効果：対象に魔法攻撃。魔術判定+1D、ダメージは2d+5の風属性ダメージ								
ガンスミス	1	-	アイテム	-	自身	-	1	
効果：マスケットを取得								
コンバージョン：ショットガン	1	-	アイテム	-	効果	-	5	
効果：ガンスミスで取得した錬金銃の名称をショットガンにする								
ポーションピッチ	1	3	メジャー	20m	単体	錬金術	1	
効果：ポーションを対象に投げつける。対象は回避判定成功でアイテムの効果を受けない								
ウェポンフォージ	1	8	メジャー	-	自身	錬金術	5	
効果：武器攻撃のダメージに+(SL)D。使用時錬金術ダイスロール、後ダメージ増加ダイス								
アームズマスタリー：錬金銃	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：ショットガン命中判定+1D								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：エネミー識別判定+1D								
アルケミーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：錬金術に関する知力判定+1D								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：アイテム鑑定+1D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

ネクロニカから出張の鑑識十四松。え、ドール？ははっぬかしおる
記憶喪失だから割となごみ寄りだよ！マツキヨ鑑識までとは言わないけどな！
魔法弾ってロマンあるよね！ショットガンもロマンだね！(？？？