

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	1
サポートクラス	アルケミスト	Lv.1:	アルケミスト	性別	女
称号クラス				年齢	16
種族	ネヴァーフ			境遇	大成功
出自(効果)	錬金術師			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	12	9	8	9	8	6
ボーナス	3	4	3	2	3	2	2
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	3	6	4	3	5	2	2

HP	32
MP	32
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	ライフル	50m	-1	9	0	0	0	-5	0
左手									
頭部									
胴部	レザージャケット					4			-1
補助									
装身具	研究道具			1					
	能力値		6	0	4	0	2	9	8
スキル									
その他									
	総計(右)		5	10					
	総計(左)				4	4	2	4	7
	総計(両)								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	5			5	+ 3 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 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	6			6	+ 2 d

所持品	
バックパック	
HPポーション ×2	
MPポーション ×2	
小型ハンマー	
くさび ×2	
冒険者セット	
筆記用具	

現在重量: 14
 最大重量: 15
 所持金: 310
 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	★	-	-	-	自身	-		
効果: 《ガンスミス》を取得。								
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。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SL×2]								
インベナム	1	6	武器攻撃	-	自身	自動成功		
効果: 攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[毒(SL)]を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: 戦闘移動・離脱を行う。敵に封鎖されている場合は離脱不可。								
コンバージョン:ライフル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 《ガンスミス》で取得した武器の名称を「ライフル」に変更、攻撃力[+[SL×2]、「射程:50m」に変更する。ただし他の《コンバージョン》を取得できない。								
アームズマスタリー:錬金銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	錬金銃	
効果: 命中判定+1D。ただし他の《アームズマスタリー》と同時に適応できない。								
ガンスミス	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果: マスクを1個取得。								
アルケミーノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 錬金術の事柄に対する知識判定に+1D。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: トラップ探知判定に+1D。探知に失敗してもトラップが作動しない。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

錬金銃を携えた少女。
 ブラックスミスの父とアルケミストの母を持つ。
 14歳の時に父が腐らせていた錬金銃の設計図を元に見よう見まねで作ってみた結果、1人でライフルを完成させてしまった。
 これに驚愕した両親が「こんな天才を閉じ込めておくのは勿体ない、自由に外に出て腕を磨きなさい」と外の世界に送り出した。

現在は研究費用を稼ごつつ、錬金術の腕を磨き、技術の試験運用・調整のために冒険者をやっている。
 小さい頃から何かを作るのが好きで、いつか巨大な機械装置を作りたいことを夢見ている。