

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	4
サポートクラス	アルケミスト	Lv.1:	アルケミスト	性別	♀
称号クラス				年齢	33
種族	ネヴァーフ			境遇	出世
出自(効果)	英雄			目標	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	19	9	9	8	9	6
ボーナス	4	6	3	3	2	3	2
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	4	8	4	4	4	3	2

HP	54
MP	48
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	12	0	0	0	-5	0
左手									
頭部	ハット					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									
能力値			8	0	4	0	3	8	9
スキル	《アームズマスタリー:錬金銃》								
その他									
総計(右)			7	12					
総計(左)					5	8	3	3	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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 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	小道具入れ
キャップライト	└
ベルトポーチ	└
バックパック	└
パウダーチャージ	└
矢筒	└
└錬魔弾	ランチボックス
└錬魔弾	└野菜
└	└野菜
└	└野菜
└	└野菜

現在重量: 18 | 最大重量: 21 | 所持金: 576 | 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
テクニクマスタリー	★	-	パッシブ・メイン	-	自身	-	-	
効果: キャラクター作成時に【器用基本値】に+3する。								
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。2体以上を対象に取ったらダメージに+SL*2する。								
インベナム	3	6	効果参照	6	自身	自動成功	-	
効果: 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[毒(SL)]を与える。メインプロセス持続。								
エリクサー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 効果をダイスで振って求める「種別: ポーション」のアイテムに有効。そのアイテムの効果に+1Dする。								
マグニフィケーション	★	6	メジャー	至近	範囲(選択)	錬金術	-	
効果: 携帯している「種別: ポーション」のアイテムを対象に使用する。このスキルはあなたを対象に選択できない。このアイテムの効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。								
ガンスミス	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: マスクケットを1個取得する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。								
アームズマスタリー:錬金銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	錬金銃	
効果: 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ラーニングポーション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 効果をダイスで振って求める「種別: ポーション」のアイテムに有効。そのアイテムの効果に+1Dする。								
シンセサイゼーション	★	5	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果: 1回のアクションで「種別: ポーション」のアイテムを2個使用することができる。また、「種別: ポーション」を使用するスキルでも、2個のポーションが使用可能となる。メインプロセス持続。								
トキシコロジー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: あなたが与える[毒]の効果強度に+1する。								
コンバージョン:ライフル	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果: 《ガンスミス》で取得した「種別: 錬金銃」の武器の名称を「ライフル」に変更する。さらにその武器の「攻撃力」に+[SL×2]、「射程: 50m」に変更する。								
オプションパーツ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: 「種別: 銃部品」のアイテムをSL個取得する。このアイテムは、あなたのみ携帯することができる。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: 「タイミング: パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する。								
オピニオン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 交渉や説得などの【精神】判定に+1Dする。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: トラップ探知に+1Dする。判定失敗時にトラップが作動しなくなる。								

上記年齢は西暦1003年の物

「なんだ？怪我をしているのか・・・仕方ない。これを使え。」

ぶっきらぼうお姉さん錬金術師。
魔法薬の効果増幅を専門とした研究を行っており、いくつかの成果を出している。しかし、それを良く思わない勢力から研究成果を奪われてしまった。頭に内容が入っているのでまた論文を書けば良いのだが、研究成果の中には悪用すれば街一つ滅んでもおかしくない内容があったため、取り返すための旅に出ることになった。
今回ラインに来て風の旅団に入ったのも怪しい人物が出入りしているという噂を聞きつけたこと。
魔法薬だけでなく、一般的な毒物の取り扱いにも長けているため戦いでは毒物による弱体化を狙う。また、両親譲りの治療の心得も持ち合わせており、適切な薬品の取り扱いによる傷の治療や精神安定を行うこともできる。

