

キャラクター名	プレイヤー名
ローズ・バルサム	

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	5
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	
称号クラス				年齢	
種族				境遇	
出自(効果)	錬金術師			目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	13	18	9	18	11	3
ボーナス	2	4	6	3	6	3	1
クラス修正	0	1	0	1	2	2	0
他修正							
能力値	2	5	6	4	8	5	1

HP	46
MP	63
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	8	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	レビテートローブ					2			
補助									
装身具	奥義書								
能力値			5	0	6	0	5	14	7
スキル	フェイス							2	
その他	クイックホルスター							2	
総計(右)			5	8					
総計(左)			5	0	6	2	5	18	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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 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	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
クイックホルスター	
HPP*5	
MPP*2	
耐毒符	

現在重量:	7	所持金:	50	預金・借金:	
最大重量:	8				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リインカーネーション: ナイトメア	★							
効果:	攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象に[放心]を与える。							
マジシャンズマイト	4	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果:	魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。							
アースプレイヤー	5		パッシヴ		自身			
効果:	"<地>属性の魔法攻撃ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。"							
アースバレット	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果:	:対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは[2D+5]<地>属性の魔法ダメージとなる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[スリッパ]を与える。クリティカル:ダイスロール増加							
マジックロック	★	5	メジャー	至近	効果参照	魔術		
効果:	:"トラップ解除を魔術判定で代用判定する。また、オブジェクトの[宝箱]や[扉]に、トラップの[鍵A]を設置できる。GMはオブジェクトに[鍵A]を設置できないことにしてもよい。"							
ブーストマジック	★	5	マイナー		自身			
効果:	"ダメージ増加を行なう。魔法攻撃のダメージに+【感知】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。"							
マスタリー: 魔道銃	1		パッシヴ		自身		魔道銃使用	
効果:	魔道銃を使った攻撃の判定に+1d							
キャリバー	★		アイテム					
効果:	キャリバーを一個取得							
カリキュレイト	★		イニシアチブ		自身		シーン1回	
効果:	"未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう(メインプロセス終了後に行動済みとなる)。"							
スペルバレット	★	3	判定の直前		自身		魔道銃装備時	
効果:	"魔術判定の直前に使用する。その判定を「種別:魔道銃」を使用した命中判定で代用判定する。"							
ランニングショット	★	5	ムーブ		自身		魔道銃装備時	
効果:	"戦闘移動を行なう。この効果で移動を行なった場合、回避判定に+1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。"							
	1							
効果:								
アルケミーノウリッジ	1							
効果:								
トレーニング: 敏捷	1							
効果:								
トレーニング: 感知	1							
効果:								

初期取得スキル《マジシャンズマイト:2》《アースプレイヤー》《キャリバー》《アームズマスタリー:魔道銃》

*****[]キャラ*****

蒸気エンジンのついた箒に乗り空を高速で飛び回るスチパン魔女。
《ランニングショット》で移動しながら魔道銃を使い《スペルバレット》で魔法を撃ちだす。
とても燃費が悪い。

*****[]行動指針*****

カリキュレイトで最も行動値の高いキャラのイニシアチブプロセスに割り込み最速でメインプロセスを行動する。
行動は主に先手を取って放心・スリッパでの妨害とダメージアタッカー。
1体1なら近接系のエネミーであればスリッパで移動妨害しつつエンゲージ外から攻撃して完封。
遠隔エネミーでも放心で命中を-1d減らしつつ、こちらはランニングショットで回避を+1d上げられる。

行動値:18
命中判定:3d+5
ダメージ:6d+36 [期待値:57][範囲:72~42]
+放心(メジャーアクションの判定-1d)&スリッパ(移動、全力移動、離脱を行うことができない)
回避判定:3d+6 (ランニングショット込)

1ラウンド19MP消費

