

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	7
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	アルケミスト	性別	女
称号クラス				年齢	14
種族	ネヴァーフ			境遇	紛失
出自 (効果)	傭兵			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	24	7	8	7	13	6
ボーナス	7	8	2	2	2	4	2
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正	1					-1	
能力値	9	9	4	2	2	4	3

HP	86
MP	60
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	7	0	0	0	-5	0
左手									
頭部	魔性面					2			
胸部	テグベックの鎧				-1	9			-1
補助	パワーリスト		-1		-1	4			
装身具	鷹の目			3					
能力値			9	0	4	0	4	6	14
スキル	ラピス・フィロソフォルム [1] コンバージョン:ショットガン [1]			3					
その他									
総計(右)			7	13					
総計(左)					2	15	4	1	13
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	9			9	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	2			2	+ 2 d
呪歌判定	4			4	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
レギュ合計資金6500	
冒険者セット	
MPポーション (二個)	
ハイHPポーション3個	
ハイMPポーション3個	
+10000G	
エミュー	

現在重量: 13 所持金: 預金・借金:

最大重量: 42

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
テクニクマスター	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:	器用基本値+3							
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果:	武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]							
バーサーク	3	3	マイナー	-	自身	自動	5	
効果:	武器攻撃ダメにSL*3追加 リアクションに-1D							
ガンスミス	★	-	アイテム	-	自身	-	1	
効果:	マスケット所得							
コンバージョン:ショットガン	1	-	アイテム	-	効果	-	5	
効果:	マスケットをショットガンに変更 ダメに+SL 射程:20M							
スラッシュブロー	3	-	DR	-	自身	自動	3	
効果:	ダメージロールにSL*2Dを追加 シーンにつき一回まで							
アームズマスタリー (錬金銃)	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果:	選択した武器の命中判定に+1D 所得すると他の武器で所得できない							
ラピス・フィロソフォルム	1	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果:	錬金銃、錬金術の武器のダメージを+SL*2							
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20M	単体	自動	1	
効果:	イニシアチブプロセスにメインプロセスを行える 対象は未行動でなければならずメインプロセス終了時に行動済みになる スキル効果を拒否可能 1シーンに一回可能							
ダンシングヒーロー	1	-	判定	-	自身	自動	1	
効果:	判定の直前に使用し 判定に+1Dさせる 1シーンに一回							
ボルテクスアタック	★							
効果:								
ホークアイ	2	3	ムーブ					
効果:	移動するかシーン終了まで+SL*3							
クローズショット	1	3	マイナー					
効果:	エンゲージしている場合でも射撃が可能							
デストロイヤー	1							
効果:	オブジェクト破壊判定に+2D							
サクセッション (武器)	1							
効果:	代々伝わる武器により攻撃力+1							

彼女は由緒代々受け継がれていた錬金銃をなくしてしまった・・・と思いきや銃自体が持ち主によって姿を変える性質を持っていたので無くしてなどいなく彼女はそれを知らずに銃を探し続けている・・・が割と本人としては快樂主義者なので適当になりつつある

