

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	女
称号クラス				年齢	15歳
種族	ヴァーナ			境遇	親友
出自 (効果)	学者			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	16	12	10	13	6	9
ボーナス	2	5	4	3	4	2	3
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正		1					
能力値	2	8	5	4	6	2	3

HP	48
MP	45
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	ショートボウ	20m	-2	6	0	0	0	-3	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					2			-1
装身具									
能力値			8	0	5	0	2	11	7
スキル									
その他									
総計(右)			6	6					
総計(左)					5	8	2	8	5
総計(両)									m
ダイス数			2 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	6	1		7	+ 2 d
トラップ解除	8		1	9	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 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	8			8	+ d

所持品	
ベルトポーチ	MPポーション
バックパック	聖水
ポーションホルダー	冒険者セット
MPポーション	小道具入れ
MPポーション	ロープ
MPポーション	ランタン
毒消し	火打ち石
万能薬	野営道具
HPポーション	
HPポーション	鍛冶師のクリスタル

現在重量: 8
 最大重量: 15
 所持金: 2670
 預金・借金: 0

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハイジャンプ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる							
	1							
効果:								
アイアンハンド	1	1000G(990G)	効果参照	至近	単体	自動成功		
効果:	所持金を1000G消費。対象が装備、所持しているアイテムが使用不可か破壊したときに宣言する。その使用不可または破壊を打ち消す。							
ファイアスミス	3	50G(40G)	セットアップ	至近	単体	魔術		
効果:	所持金を50G消費。対象が行なう武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。この効果はシーン終了まで持続する。							
プラシーズ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	プリプレイにあなたの所持金が[[器用] *100]G増える。							
エリクサー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	ダイスで効果を求める「種別：ポーション」の効果に+1d							
ポーションピッチ	1	3	メジャー	20m	単体	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。この効果を望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば、対象はアイテムの効果を受けない。クリティカル：コスト0							
シンセサイゼーション	1	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個使用することが出来る。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。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
マグニフィケーション	1	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。このスキルは自身を対象に出来ない。この効果を望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば、対象はアイテムの効果を受けない。クリティカル：コスト0							
アルケミカルサークル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	錬金術判定+1d							
クリスタルスミス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	アームズクリスタルが価格の「SL*10」%引き（端数切り上げ）で買えるようになる。							
ウェポンコーディネート	1	30G(20G)	メジャー	至近	単体	錬金術		
効果:	所持金を30G消費。対象が行なう武器攻撃のダメージに+[SL*4]する。この効果はシーン終了まで持続する。							
ジャッジメント	1	-	戦闘前	視界	場面(選択)	自動成功		
効果:	対象の【行動値】に+2する。このスキルはあなたを対象に選択できない。また、対象はこのスキルの効果を拒否できる。この効果はシーン終了まで持続する。							
スロットスミス：防具	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	スロットのある防具が価格の[SL*10]%引き（端数切り上げ）で買えるようになる。スロットを追加する場合、その価格にも適用できる。							
	1							
効果:								

ブラックスミス/アルケミスト

おっとりとした性格。物音に敏感。ドジっこ。

鍛冶師になると告げた日。
 錬金術の学者であった父と交わした約束。
 一いつか神器を創る。
 その夢を追い、鍛冶工房で刃を打ち続けている。

ソマリとは幼馴染であり親友でもある。
