

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	2
サポートクラス	セージ	Lv.1:	セージ	性別	女性
称号クラス				年齢	15
種族	ネヴァーフ			境遇	傷病
出自 (効果)	錬金術師			目標	扶養

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

HP	37
MP	39
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	マスキット	40m	-1	7	0	0	0	-5	0
左手									
頭部	サークレット					2			
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	マント					1			
装身具									
能力値			5	0	4	0	3	9	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	7					
総計(左)					4	7	3	4	7
総計(両)									m
ダイス数			2 d	2 d	3 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	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 4 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定	3			3	+ d
錬金術判定	5			5	+ d

所持品	
冒険者セット	
HPポーション	

現在重量: 6
 最大重量: 10
 所持金: 572
 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	★	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果: 《ガンスミス》を取得する								
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+[SLx2]								
インタラプト	1	-	効果	視界	単体	自動成功	シナリオ回	
効果: 対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外使用時、効果を打ち消す。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果: エネミー識別を行う。								
コンコードダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 「対象:場面(選択)」 「範囲:視界」のエネミー識別を行う。								
ガンスミス	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: マスキットを所得する								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 回避判定+1D(修正済み)								
エリュダイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 【知力】判定を増やす一般スキルの効果を「+1D」から+2D)に変更								
エグザマイン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 情報収集を【知力】で判定。判定に+1D								
トゥルースサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 識別したエネミーの【物理防御力】【魔法防御力】が分かる								
	1							
効果:								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: トラップ探知判定に+1D(修正済み)								
アルケミーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 錬金術に関する【知識】判定+1d6								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: エネミー識別の効果に+1D								
効果:								

代々錬金術を伝授するサガラ家の長女。
 父、母、妹2人と弟1人の大家族だが1年前に起きた事故により父と母と末娘が負傷、父は一命を取り留めたが半植物状態、母はその事故で死亡。末娘の片腕を失う重症で、コトネ自身も背中に大きな傷を受け半月ほど昏睡状態となっていた。起きた時には既に母の葬儀は終わっており、両親の作った錬金術のアイテムを売買することで何とか食いつないで来たが、それがいつまでも続くわけもなく、冒険者になることを決意。母の残した錬金銃を片手に、何事につけても金にがめつい守銭奴として冒険者家業を続けている。