

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	3
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	
種族	ネヴァーフ			境遇	義理の親
出自 (効果)	神官			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	15	9	8	12	8	6
ボーナス	3	5	3	2	4	2	2
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	3	7	4	3	6	2	2

HP	44
MP	42
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			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ガントレット					3			-1
装身具									
能力値			7	0	4	0	2	10	8
スキル									
その他									
総計(右)			6	7					
総計(左)					4	10	2	5	6
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			6	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	6			6	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 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	
バックパック	
ハイMPポーション	

現在重量: 9  
 最大重量: 10  
 所持金: 3000  
 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	★	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果: 《ガンスミス》を取得する								
ビースティング	3	4	メジャーアクション	武器	単体	命中判定	3	
効果: 大将に武器攻撃を行う。その武器攻撃の命中判定に+[(SL+1) D]する								
フェイント	1	4	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果: そのメインプロセスで行う武器攻撃に対するリアクションの判定に-1Dする。								
アームズマスタリー: 錬金銃	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 錬金銃の命中判定に+1D								
コンバージョン: ショットガン	1	-	アイテム	-	自身	-	5	
効果: 錬金銃の武器の名称をショットガンに変更、さらに武器の攻撃力に+SL、[射程20m]に変更する。また、この武器での武器攻撃は常に[対象: 範囲(選択)]となる								
バタフライダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 回避判定に+1D								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1	
効果: 対象が「タイミング: パッシヴ、メイキング」以外のスキルの使用を宣言したときに使用する。対象が使用したスキルの効果を打ち消す。対象はスキルのコストを通常通り消費すること。1シナリオに1回使用できる。								
ピアシングストライク	2	5	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	3	
効果: ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[(SL) D]する								
ラピス・フィロソフォルム	1	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
効果: 「種別: 錬金術、錬金銃」の武器を使用した武器攻撃ダメージに+[SL×2]する								
ミュートスノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果: 神話や伝説に関せ売る事柄について知ってるかどうかの[知力]判定に+1D								
スティグマ	1	-	判定の直後	-	自身	自動成功	1	
効果: 判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで、さらに達成地に+1Dすることができる。このスキルをしようと同時にフェイトを1点消費すること、1シナリオに1回使用できる。								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

ジャギ それ以上はかたるまい