キャラクター名: アリス・マーガトロン

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	マリオネッター	**Lv.1:**	マリオネッター	**性別**	
称号クラス				**年齢**	17
種族	フェイ:リャナンシー			**境遇**	大成功
出自（効果）	前科者			**目標**	扶養

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	6	7	12	9	14	9
ボーナス	3	2	2	4	3	4	3
クラス修正	0	1	1	1	2	1	0
他修正			1			1	
能力値	3	3	4	5	5	6	3

HP	45
MP	51
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	マリオネット	5m		8				-2	
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	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	シーフズツール								
能力値			3	0	4	0	6	9	8
スキル			6						
その他									
総計(右)			9	8					
総計(左)			9	0	5	9	6	8	7
総計(両)									m
ダイス数			3 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	3			3	+ 2 d
危険感知	5		1	6	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	6	3		9	+ 3 d
錬金術判定					+ d

所持品	
MPポーション×4	
HPポーション×2	
ハイMPポーション×4	

現在重量：	10		
最大重量：	11	所持金：	1156
		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
リャナンシー	★		パッシブ					
効果：								
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]							
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果：								
アームズマスタリー:短剣	★		パッシブ		自身			
効果：								
アフェクトゥス	★		パッシブ		自身			
効果 :精神、知力、器用のどれか一つを選択せよ。あなたは武器の重量限界を筋力ではなく選択したステータスに依存させることができる。 人形の操作を通じて、あらゆる武器を筋力以外の力で動かせるようになったことを示すスキル								
パーフェクトフィンガー	★		パッシブ		自身			
効果 :知力、器用、精神のどれか一つを選択せよ。その選択したステータスと敏捷に＋１する。人形の操作を通じて、自らの肉体も成長したことを示すスキル。								
アートリンブ	1		アイテム		自身			
効果：	人形をＳＬ個入手する。あなたがマリオネットを所有していることを意味するスキル							
パペットマペット	★		パッシブ		自身			
効果 :人形の装備部位を両から片に変更してもよい。また両のとき魔術、錬金術、呪歌の一つを選択し、その達成値に＋３する。 マリオネットを片手で楽々と操作することが出来るスキル。								
アサシネット	2	4	ムーブアクション		自身	自動成功	人形装備	
効果 :人形による物理武器攻撃で一点でもダメージを与えた場合、対象に毒SLと縛鎖を与える。 人形の刃に毒を仕込み、人形を操作する糸によって対象の行動さえも封じてしまうスキル								
パラケルスス	★		パッシブ		自身			
効果 :種別：人形を装備しているとき、呪歌判定に＋１ｄし、またこの武器の命中を呪歌判定に変更する。あなたの人形が実は人工生物であり、呪歌によって操作していることを意味するスキル								
コッペリアワルツ	1	5	セットアップ	視界	場面(選択)	人形の命中判定		
効果 :対象に行動値とダメージの増加を行なう。対象の行動値とダメージに+SL*3する。この効果はラウンド終了まで持続する。 美しい人形コッペリアによるワルツは見る者の意欲を高揚させる。								
ビジランテ	1		パッシブ		自身			
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：								
ファーストエイド	1							
効果：								
インテンション	1							
効果：								

日々何気なく過ごしていたアリス。普段は大人しく、特に害もないリャナンシーの妖精だった。
そんなある日、物質界から持ち帰られたとされる一つの人形があった。それは日々の散歩のコースに落ちていた。それをふと見つけた彼女は、何も知らぬまま家にまで持ち帰ってしまったのだ。
最初の方は特に何も無かったが、ふとした時に魔力に反応して一瞬だけ動いた気がした。それを知った彼女は、どうにか動かないものかと色々試した。魔力を分けてみたり、魔力をぶつけてみたり。結果は明白だった。それはそう簡単には動かなかった。
しかし、どうにも諦めきれなかった彼女は、まだ色々試してみた。今度は複雑な術式を組んでみたりもした。なかなか動かなかったが、ふとした時にそれは成功した。それは、ややぎこちない動きではあったが、確かに動いたのだ。彼女はひっそりと喜んだ。
それからある日の事だ。普段通り生活していた彼女であったが、知り合いの妖精達の中で数少ない友達にそれを披露した。妖精達は皆、驚きを隠せなかった。見た事もないものを突然見せられ、それを操っていたからである。しかし、冷たい反応をするのも悪いと思ったのか、凄いと褒め、どうやったのか聞いてくる。これは彼女にとって地味に誇らしかった。その人形を操るという噂は徐々に広まっていった。
しかし、突然転機が訪れた。とある日に彼女の住む集落の長から呼び出されたのだ。何も知らずに向かった。それまでは良かった。しかし、呼び出された所に向かうと、そこには顔の険しい長がいた。
彼女は、どうかしたのかと訪ねた。長は、結論だけを述べた。「お前は追放だ。」あまりにそれは唐突過ぎた。分からないことも沢山ある。なぜ私は追放なのか。私の家族はどうなってしまうのか。彼女がそれを一つも聞く間もなく、転移魔法を掛けられる。ほんの少しの出来事だった。
彼女はしばらく起きず、時間ばかりが経ち、3日ほどしてから……いや、もっとあるだろうか？その内に目を覚ました。
(……ここは……)
考えて間もなく1人の男が通りがかった。彼はスノウと名乗った。彼女は、ここはどこかと訪ねた。彼は、何を言っているんだ、ここは物質界のエリンディルだろうと言った。私は、物質界……ここは妖精郷ではないのですか？と尋ねる。
彼は、やや困惑気味ながらも、違うよと訂正する。
彼女は「そう、私はには帰る場所が無くなったのね……」とやや寂しげに語る。
すると、どうだろうか。彼は、「君にはいい場所がある。一緒に来ないか？」と言った。
そうして私は、その場所のオーカー学園に入学したのである……