キャラクター名
アルト

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	ガンスリンガー	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	15
種族	フィルボル			**境遇**	義理の親
出自（効果）	冒険者			**目標**	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	10	10	7	10	12	9
ボーナス	2	3	3	2	3	4	3
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正							
能力値	2	5	4	2	5	5	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	ガンパード	10m	0	7	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	クロスアーマー					3			
補助	マント					1			
装身具	シーフズツール								
能力値			5	0	4	0	5	9	7
スキル	スペシャライズ、		2	2				3	
その他	マスタリ、バタフライ		1D		1D				
総計(右)			7	9	4	5	5	12	7 m
総計(左)									
総計(両)									
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	1D		5	+ 3 d
トラップ解除	5	1D	1	6	+ 3 d
危険感知	5			5	+ 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					+ 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	
くさび	
小型ハンマー	

現在重量： 10		
最大重量： 12	所持金： 887	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
ニンブル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 作成時に行動値+3								
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]								
スペシャライズ：魔導銃	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔導銃命中+SL、ダメージ+SL								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーを1つ取得。自分のみ使用可能								
キャリバーガンパード	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーの攻撃力に+(SL*3)し、「重量：6」「装備部位：双」に変更する								
アームズマスタリー：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔導銃命中+1D								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避+1D								
デスターゲット	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 魔導銃ダメージ+【敏捷】								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知+1D 失敗しても作動しなくなる								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除+1D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

二丁のキャリバーで戦うフィルボルの冒険者。
冒険者だったフィルボルの両親はアルトが物心つく前に病で亡くなっていて、親友だったというヒューリンが彼を引き取った。
以来今までずっと冒険者の義理の親とともに過ごしてきた。
ある日家のものを整理していたら親の遺品が見つかり、その中の手記にあった「極上の果実の種。遺跡で手に入れたはいいが、冒険の途中に奪われてしまった」
「芽が出ていればきっと……」という記述を見つけ、
興味が湧いた彼は、父が使っていたという二丁のキャリバーを手にとり、自らも冒険者になることを決意する。

新しいことが何よりも大好きで、よく街の中を探索していた。
また雨で外に行けない日などは歯車などが使われた玩具などで遊んでいた。そのため手先が器用で罠などの仕組みも理解しやすい。
明るく前向きで、たまにいたずらっ子な一面を見せる。
「きっとうまくいくよ！」というのが彼の口癖。

（自分用）RP参考用セリフ例
「ねぇ、それ何かな？僕にも見せてよ！」「僕は負けない！」「えへへ、ビックリした？」「えー…僕はやだな……」
「僕はアルトって言うんだ。よろしく！」「当てるよ！」

以下チャットパレット
3D+｛器用@2｝+2 射撃命中
2D+9 ダメージ
3D+｛敏捷@2｝ 回避
3D+｛感知@2｝ トラップ感知
3D+｛器用@2｝+1 トラップ解除