キャラクター名
Alcamina＝Arch（アルカミナ＝アーク）

プレイヤー名

メインクラス	クルセイダー	**Lv.1:**		**レベル**	28
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	ガーデナー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	33
種族	グライアイ			**境遇**	渡来
出自（効果）	錬金術師			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	20	45	10	35	9	45	10
ボーナス	6	15	3	11	3	15	3
クラス修正	0	3	0	0	0	4	1
他修正				1	1	14	
能力値	6	18	3	12	4	33	4

HP	233
MP	279
フェイト	11

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ナイフ→カドケウス	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S1知恵の宝冠					5	1		
胴部	S1古代の衣					5	5		
補助	ﾏｰﾌﾞﾙﾎﾟｲﾝﾄｱｰﾏｰ					2	1		
装身具	栄光の前立て								
能力値			18	0	3	0	33	7	11
スキル	ｴｸﾞｾﾞ1						3		
その他									
総計(右)			18	0	3	12	43	7	11
総計(左)									
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	4			4	＋ 2 d
トラップ解除	18			18	＋ 2 d
危険感知	4			4	＋ 2 d
エネミー識別	12			12	＋ 2 d
アイテム鑑定	12			12	＋ 2 d
魔術判定	12			12	＋ 2 d
呪歌判定					＋ d
錬金術判定	18			18	＋ 4 d

所持品	
ｴﾘﾝﾃﾞｨﾙ西方ﾄﾗﾍﾞﾙｶﾞｲﾄﾞ	└消費数
ｱﾙﾃﾞｨｵﾝ版ﾄﾗﾍﾞﾙｶﾞｲﾄﾞ	万能薬x5　300G/1
自然の友	└消費数
異次元ﾊﾞｯｸﾞ	強心丹x5　300G/1　重量3
ﾎﾟｰｼｮﾝﾎﾙﾀﾞｰ	└消費数　1
冒険者ｾｯﾄ	
消費数の使い方	
GMPPx9　15000G/1	
└消費数	
蘇生薬x3　5000G/1	

現在重量：　25		
最大重量：　40	所持金：　67921	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
ｸﾞﾗｲｱｲ：ﾐﾗｰｼﾞｭｱｲ	★	8	Mjr/Make	20m	範囲選択	精神		
効果：特殊　2D+精神　貫通　植物,機械,ｱﾝﾃﾞｯﾄﾞを除く								
ｱﾌｪｸｼｮﾝ	1		aDR	20m	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1	
効果：DMGは0じゃ								
ﾊﾟﾜｰ：慈愛の御手	1		aDR	視界	単体	自動	ｼﾅﾘｵ1	
効果：DMGは0じゃ								
ﾊﾟﾜｰ：信仰の盾	1		aDR	視界	場面選択	自動	ｼﾅﾘｵ1	
効果：DMGは0じゃ								
ｼﾙﾊﾞﾘｨｿﾝｸﾞ	1		Pas					
効果：呪歌判定+1d								
ｱﾙｹﾐｶﾙｻｰｸﾙ	1		Pas					
効果：錬金術判定+1d								
ﾊﾟﾜｰｼｬｳﾄ	1		Pas					
効果：特殊攻撃判定+1d								
ﾜｲﾙﾄﾞﾊﾟﾜｰ	1		Pas					
効果：筋力,精神基本値+3								
ﾏｲﾝﾄﾞｱﾃﾞﾌﾟﾄ	1		Pas					
効果：精神+2								
ｱﾋﾞﾘﾃｨｱﾃﾞﾌﾟﾄ(精神)	1		Pas					
効果：精神+6(SL+1)								
ﾊﾞﾆｼｭﾊﾟﾜｰ	5		Pas					
効果：DMG+15(SLx3)								
ｸﾞﾘｰﾝｻﾑ/ﾏｼﾞｼｬﾝｽﾞｶﾞｰﾃﾞﾝ	5		Pas		自身			
効果：自身がｶﾞｰﾃﾞﾝ対象の時、ﾀﾞｲｽ魔術/錬金術{攻撃/HPMP回復/ﾀﾞﾒｰｼﾞ増減}+10(SLx2) :GS+10								
ｷｭｱ	1	5	Mjr	20m	単体	魔術		
効果：BS全回復								
ﾚｲｽﾞ	1	10	Mjr	20m	単体	魔術		
効果：戦闘不能2d回復行動済み　Cri時：D増加								
ﾌｧｲﾄｿﾝｸﾞ	1		Set		自身	自動		
効果：ｼﾅﾘｵ制限ｽｷﾙを回復								

妖魔種族「グライアイ」として生を受けた錬金術設計術師のエキスパート。
アルカミナ＝アークとは「錬金術建築技術師」の意味。本名は隠しており、各地で街の復興を手伝う内に付けられたこの呼び名を、自らの名前として使っている。
彼女は世界各地を旅してまわり、妖魔に襲われて荒廃した街などを修復してめぐる旅を続けている。逆に言えば、それが彼女の運命でも有る。
そんな旅の最中で培われた錬金術の技術は、まるで産業革命でも起きたのかと目を疑うほどに多彩で優れている。錬金術による建造物の建築や家具の製作に始まり、はたまた自動演奏の楽器を作り出したり、さらには錬金術を張り巡らすことによって、その場その場に錬金術による機関砲を生み出し攻撃することまで可能。その全ては彼女の精神力を根源に行なわれており、技術を酷使した後は数時間は動けなくなってしまう。
さらに、本人は14歳の時に行なった遺跡調査の際、原因不明の病を患っており、体を使う仕事は得意ではない。もっぱら頭脳と図太い精神力で活動をしているが、攻撃を受けた時などは非常に脆い。

0歳　ｲﾙｼｰﾙにて生を受ける。
5歳　両親が戦争で襲撃され行方不明　錬金術を嗜んでいたﾈｸﾞｰﾌの知人であるｼｭﾗｲﾃﾞﾝ=ﾌﾞﾗｲﾃﾞﾝ博士に引き取られる
10歳　戦禍が各地で起こっていること、そして自身が本来ｱﾙﾃﾞｨｵﾝに本来居ないはずの妖魔種族で有ることを知る。運命決定
11歳　ｸﾞﾗｲｱｲであることを隠蔽しつつ、ｲﾙｼｰﾙ大学入学　歴史学、錬金術学を専攻
14歳　ｵｽﾞﾓｯﾄﾞK7の下、考古学研究、遺跡探索を行なう　古代の衣を発見　同時に疾病を発症
17歳　ｲﾙｼｰﾙ大学大迷宮図書館司書助手に2年間従事。世界各国の歴史を習得
18歳　2020年の現代地球から来たｱｰｼｱﾝと出会う。数か月間行動を共にし、ｱｰｽﾉｳﾘｯｼﾞを習得
19歳　ｲﾙｼｰﾙ大学卒業　ｱﾙﾃﾞｨｵﾝ各地に向かう
20歳　ｱﾙﾃﾞｨｵﾝにて4年間で4つの街の復興に従事　境界の島ﾃｵﾚｰﾝにて錬金術の教師となる
24歳　ﾏｼﾞｪﾗﾆｶへ渡航。ｸﾞﾙｰﾅ錬金術学校にてｶﾞｰﾃﾞﾅｰ発展技術を習得　2年間で2つの街の復興、建造に助力
25歳　「ｱﾙｶﾐﾅ=ｱｰｸ」を襲名。これ以降、自身をｱﾙｶﾐﾅと名乗る。
26歳　海底都市ｶｯｶﾙに遭難　ｻﾊｷﾞﾝと交流、水中における錬金術を学ぶ

キャラクター名

Alcamina＝Arch（アルカミナ＝アーク）

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名

Alcamina＝Arch（アルカミナ＝アーク）

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名

Alcamina＝Arch（アルカミナ＝アーク）

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ｴｸﾞｾﾞｷｭｰﾀｰ1	1	f1	戦闘前		自身	自動		
効果：精神+3								
ﾌｯｸﾀﾞｳﾝ	1	3	Cle		自身	自動		
効果：ﾎﾟｰｼｮﾝ使用								
ﾘﾚｰｼｮﾝｼｯﾌﾟ	1	f1	Eff		自身	自動		
効果：NPC登場時、そのNPCとｺﾈｸｼｮﾝを結ぶ（実は知り合いだった）								
ﾏｼﾞｯｸｷｬﾝﾄﾞﾙ	1	6	Mjr		効果	魔術		
効果：明度を2、3に変更　ｼｰﾝ持続								
ｱﾆﾏﾙｺﾝﾄﾛｰﾙ	1	6	Mjr	至近	単体	精神	ｼｰﾝ1	
効果：分類：動物、魔獣、霊獣　精神対抗　勝利時、対象を行動済みとする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								