キャラクター名
アイリス

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	10
サポートクラス	ヒーラー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	17
種族	グライアイ			**境遇**	秘密
出自（効果）	踊り子			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	18	24	9	18	8	7
ボーナス	3	6	8	3	6	2	2
クラス修正	0	2	2	1	2	1	0
他修正			2				-1
能力値	3	8	12	4	8	3	1

HP	89
MP	78
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	黒銀のレガリア	至近	0	13				0	
左手	マルチヘッド	至近	-2	11				-2	
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1	0		0
胴部	ローブ					2			
補助	トリックマント				0	5	0		0
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			8	0	12	0	3	20	8
スキル			5	10					
その他				5				4	
総計(右)			13	28	13	8	3	22	8 m
総計(左)			11	26					
総計(両)									
ダイス数			3 d	6 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8			8	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	黒銀のレガリア
ベルトポーチ	┗精霊：水のクリスタル
冒険者セット	
ヒーリングパック	
ナイフ*2	
転送石：ライン大神殿	
ランチボックス	
┗野菜*5	
【アームズクリスタル】	

現在重量： 9		
最大重量： 17	所持金： 11152	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
グライアイ：インビジブルハンド	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	短剣使用、双使用	
効果： 携帯品に「分類：短剣」の武器をふたつ以上携帯している時に有効。武器攻撃のダメージに+1D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]								
アンデビクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備しているふたつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて満えた「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
アームズマスタリー：短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：取得する際に「短剣、鞭」からひとつ選択せよ。《アームズマスタリー：短剣》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズマスタリー：～～》を同時に適用できない。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1Dする。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	シナリオ1回	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
スペシャライズ：短剣	5	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 短剣を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。								
ウェポンフォーカス	★	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 短剣を使用した武器攻撃に有効。武器攻撃のダメージに+5する。								
ナイフパリー	★	3	ダメージロールの直後	-	自身	自動	短剣装備、双装備、防御中1回	
効果：ダメージ軽減を行なう。あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージを-[あなたが装備している武器の攻撃力の合計]する。								
	◇							
効果：								
ソードダンス	★	5	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+【敏捷】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
エンカレッジ	★	6	イニシアチブ	20m	単体	自動	シーン1回	
効果：未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行なう。対象はこのスキルの効果を拒否できる。								
ダンシングヒーロー	★	-	判定の直前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。								
アボイドダンス	1	4	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：回避判定と同時に使用。回避判定の達成値に+SLする。その回避判定が成功した時、5m以内の移動、あるいはエンゲージからの離脱を行なうことができる。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱はできない。								
	◇							
効果：								

「踊り子」アイリス
幼少より踊り子として育ち、そして薬師としてヒーラーの業も修めた軽戦士。
その正体はグライアイ(妖魔)だが、本人はそれを秘密のひとつとして隠してきている。

明るく社交的な性格で、積極的に誰とでも打ち解けようとする。だが、それは彼女の本質ではない。

感受性の高さ故か、彼女は「火の粛清」の予言を夜毎悪夢としてみてしまう。それは数年前から始まり、彼女の心は荒んでいった。そんな彼女を見つけ、声をかけたのはアンデッドの聖職者、フォルカだ。その怪物は予言の事も妖魔としての出自も知り、そして受け入れ導いてくれたのだ。

誓約「伝説の武具」
恩恵：アイテム。あなたは伝承武具をひとつ取得する。[継承][伝承][宿命][特徴][呪詛]は、取得時に選択したものとなる。
束縛：あなたが恩恵で得た伝承武具を装備していない場合、以降、あなたが行なうあらゆる判定に-1Dする。

伝承武具「黒銀のレガリア」
【夜闇の剣、黒銀のレガリア】
誓約「伝説の武具」にて取得。種別は短剣。特徴や呪詛は持ち合わせない。
継承「友情」：「重量」+2、装備者の【敏捷】に+1する。
伝承「暗闇の武具」： パッシブ。装備者は[暗闇]の影響を受けない。明度のルールを採用している場合、明度3以下の効果を受けない。さらに、[暗闇]の影響がある場所にいる間、装備者が行なう攻撃のダメージに+[CL÷3+2]Dする。
宿命「闘争」： その武器を持つ者は、終わりなき戦いに身を投じることになるだろう。

【伝承武具取得の経緯】

キャラクター名
アイリス

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
ハードワイヤード	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【敏捷】に+2、【幸運】に-1する。								
リブート	★	-	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果 :フェイトを1点消費。あなたが戦闘不能になった直後に使用する。戦闘不能を回復し、【HP】を1点まで回復する。あなたが未行動だった場合、行動済にはならない。								
	◇							
効果：								
ポイズンアップル	5	-	DR直前	10m	単体	自動	-	
効果 :ダメージ増加を行なう。所持金を60G消費。対象が行なう攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+[SL×3]する。								
オイントメント	★	-	メジャー	至近	単体	知力	-	
効果： 所持金を100G消費。対象が行なうあらゆる判定に+1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。クリティカル：G消費なし								
スピードエイド	★	10	ｾｯﾄｱｯﾌﾟﾌﾟﾛｾｽ	-	自身	自動	-	
効果：「タイミング:メジャーアクション」のヒーラーのスキルと同時に使用する。この効果により、そのスキルがセットアッププロセスで使用可能となる。								
	◇							
効果：								
ゲイルスラッシュ	1	15	メジャー	-	自身	自動	シーンSL回	
効果：《ワイドアタック》による白兵攻撃を2回行なう。この《ワイドアタック》はコストを消費しない。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を攻撃してもよい。								
レイザーストーム	★	-	《ﾜｲﾄﾞｱﾀｯｸ》	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：《ﾜｲﾄﾞｱﾀｯｸ》と同時に使用する。《ﾜｲﾄﾞｱﾀｯｸ》の「対象：範囲(選択)」「射程：武器」を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更し、エンゲージしていない対象にも行なうことができるようになる。								
	◇							
効果：								
デュアルフェイス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《グライアイ：ストレッチアーム》を取得する。また、【幸運基本値】に-3する。								
グライアイ：ストレッチアーム	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 白兵攻撃は「5m」となり、エンゲージしていない対象にも行なうことができる。								
ストライダー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 封鎖されたエンゲージから離脱する際に行なう、【行動値】判定に+1Dする。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【敏捷基本値】に+3する。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知の判定に+1Dする。								
フェンサーⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動	シーフ	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費。その攻撃のダメージに+[(その攻撃の対象の数)D]する。								
フェンサーⅡ	★	-	判定の直前	-	自身	自動	シーフ	
効果： リアクションの判定の直前に使用する。フェイトを1点消費。そのリアクションの判定に+2Dする。								
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルに対するリアクションとして行なう【精神】判定に+1Dする。								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 「種別；ポーション」のアイテムを1個使用する。								

キャラクター名

アイリス

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
フリッカースラッシュ	★	12	メジャー	1Sq	十字(選択)	命中	シナリオ1回	
効果：	対象に武器攻撃を行なう。クリティカル：ダイスロール増加							
効果：								
効果：								
効果：