キャラクター名
メアライト・アルナット

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	13
サポートクラス	アルケミスト	**Lv.1:**	アルケミスト	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17
種族	ジェルボア			**境遇**	略奪
出自（効果）	指先の魔術師			**目標**	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	23	23	9	23	8	9
ボーナス	3	7	7	3	7	2	3
クラス修正	0	3	0	1	2	0	2
他修正		3					
能力値	3	13	7	4	9	2	5

HP	107
MP	104
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	ミストリート（ライフル+ブラスター）	30m	1	17	0	0	0	-5	0
左手									
頭部	S1蝶の帽子				4	1			
胴部	S3ローブ				1	2			
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	鷹の目								
能力値			13	0	7	0	2	16	8
スキル			5	25					
その他			3	15	2			1	
総計(右)			22	57	14	5	2	12	8 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			5 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	9	1		10	+ 4 d
トラップ解除	13	1		14	+ 4 d
危険感知	9	1		10	+ 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	
回避のクリスタル（蝶の防止）	
飛行のクリスタル（ローブ）	ポーションホルダー
盗賊のクリスタル（ローブ）	ハイMPポーション*4
器用のクリスタル（ローブ）	万能薬
ガンスコープ	矢筒
カートリッジ：地	強化弾*2
カートリッジ：風	
	ランチボックス
ベルトポーチ	野菜*3
異次元バック	

現在重量：	7		
最大重量：	21	所持金：	71775
		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
クラフトハンド	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果： キャラクター作成時の【器用基本値】に+2、【精神基本値】に+1する								
ワイドアタック	1	3	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]								
ガンスミス	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： マスケットを1個取得								
アームズマスタリー：錬金銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	錬金銃使用	
効果： 命中判定に+1Dする。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動	シーフ、シナリオ1回	
効果： 対象が使用を宣言したスキルを打ち消す。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1Dする。								
ラピス・フィロソフォルム	5	-	パッシブ	-	自身	-	錬金銃・錬金術使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL×2]する。								
コンバージョン：ライフル	5	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：マスケットの名称を「ライフル」に変更し、攻撃力に+[SL×2]し、「射程：50m」に変更する。他の《コンバージョン：～～》を取得できない。（計算済み）								
ピアシングストライク	3	4	DR直前	-	自身	自動	-	
効果： 攻撃のダメージに+[(SL)D]する。								
スペシャライズ：錬金銃	5	-	パッシブ	-	自身	-	錬金銃使用	
効果： 命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする（計算済み）								
コンプレックス	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：《コンバージョン：～～》のスキルを合計で[SL+1]個まで取得でき、その効果をすべて適用する。ただし、「射程」は最も短いものとなる。								
コンバージョン：ブラスター	2	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：マスケットの名称を「ブラスター」に変更し、「射程：30m」に変更する。また、「カートリッジ：～～」をSL個取得する。他の《コンバージョン：～～》を取得できない。								
オプションパーツ	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： 「種別：銃部品」のアイテムをSL個取得する								
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-	錬金銃使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+5する。（計算済み）								
ランナップ	1	2	セットアップ	-	自身	自動	-	
効果： 戦闘移動か離脱を行う。ただし、自身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は離脱を行うことができない。								

生まれつき邪神の影響が薄く、あらゆることに消極的であったために、物心がつき始めた頃に部族から追放され、行き倒れていたところを巨鳥族の番に拾われたジェルボアの少女。
彼らの巣での暮らしは1年弱とそう長くはなく、衰弱していた体が癒えた後、ルディオン山脈に程近い、砂漠の小集落に降ろされることになった。
錬金術師としての手技は、集落での保護者を買って出た錬金術師の老人から教わったものであるが、本格的な教えを受ける前に集落がテセウスの襲撃を受けて滅んだため、技術的にも知識的にもかなり拙いものであり、既にあるものに手を加えることはできても、0から創ることは苦手としている。
現在使っている錬金銃も、襲撃の直前に「勉強用」として預けられたものに手を入れたものである。
また、襲撃の際に右眼を失っており、現在は錬金銃のオプションとして装備されていたガンスコープを無理やり改造した義眼としている他、怪我によって低下した運動機能を”賢者の石”を動力として作動する外骨格になるよう手を加えた衣服で補っている。

過去の自分を「大切な物」と認識しており、普段は集落で過ごしていた時と同様に明るく礼儀正しい自分を演じているものの、内心には恐怖と憎悪が渦巻いており、ちょっとした切欠で表情も感情も抜け落ちたようになるため、傍から見るとあらゆる物事に対する態度に一貫性が無いようにも見える。

キャラクター名
メアライト・アルナット

プレイヤー名

所持品			
冒険者セット			
漆黒の星			
強力火薬			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ストレイトショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定に+1Dする。								
アデンダム	1	7	イニシアチブ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果 :イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。行動済みでもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行っても行動済みにはならない								
マークスマン	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 射撃攻撃のダメージに+[SL×5]する。								
インターフィアレンス	1	9	判定直後	武器	単体	命中	シーン1回	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用。その命中判定の達成値を難易度として、射撃攻撃を行う武器での命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる								
トリックアタック	2	5	ワイドアタック	-	自身	自動	-	
効果： 《ワイドアタック》と同時に使用。武器攻撃のダメージに+[(SL)D]する								
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【器用】判定に+1Dする。								
ファインドトラップ	1	-	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								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								
フェンサーⅠ	1	1ft	効果参照	-	自身	自動	-	
効果： 武器攻撃と同時に使用。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	1	1ft	判定直前	-	自身	自動	-	
効果： リアクションの判定直前に使用。そのリアクションの判定に+2Dする。								
フェンサーⅢ	1	-	パッシブ	-	自身	自動	-	
効果： フェイトを使用して武器攻撃のDRのダイスを増やす際、フェイト1点ごとにダイスを2個増やす								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定の達成値に+1する。さらに、作動させたトラップが要求する判定の」達成値に+2する。								
ライトニングショット	1	12	メジャー	6Sq	直線(選択)	命中	ｽｶｳﾄ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 対象に射撃攻撃を行う								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								