キャラクター名
アルカディア

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**	21
サポートクラス	グラディエーター	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	不明
種族	アルカード			**境遇**	秘密
出自（効果）	始祖の子			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	30	12	31	10	35	13	3
ボーナス	10	4	10	3	11	4	1
クラス修正	0	2	2	0	2	1	1
他修正							
能力値	10	6	12	3	13	5	2

HP	196
MP	172
フェイト	8

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ビーストバインド	至近	-2	18					
左手	守護短剣	至近		25				-1	
頭部									
胴部									
補助	ウィングバックラー				2	8	1		3
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			6	0	12	0	5	25	15
スキル	ｱｸｾﾞﾈﾗﾙﾃｨ、ｽﾍﾟｼｬﾗｲｽﾞ、ｶｰﾎﾞﾊﾞﾘｱｰﾄﾞ、ｺﾋﾟｰｶﾞｰﾄﾞﾙｰﾙ、ｶﾊﾞｰｸﾞ、ﾌｫﾙﾁｭｰﾄﾞ、ﾌｨｼｬﾌﾞﾚｲﾄﾞﾎﾞﾃﾞｨ、ｱﾋｭｰﾄﾏｰｼﾞ		8	65	9	36	28		3
その他	漆黒の星、ｼﾞｪﾐﾆｶｰﾄﾞ、闘士の鎖、ﾛｽﾄﾃﾞﾋﾞﾙｽﾞｱｲ		2	4	1			5	
総計(右)			14	87	24	44	34	29	21 m
総計(左)			16	94					
総計(両)									
ダイス数			4 d	3 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	13			13	+ 3 d
トラップ解除	6			6	+ 3 d
危険感知	13			13	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 5 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	└
異次元バッグ	
	チャンピオンベルト
ポーションホルダー	魔花ポーション*5
└ハイMPポーション*5	ハイMPポーション*20
	グレートMPポーション*3
小道具入れ	万能薬*5
└転送石	聖水*5
└漆黒の星	毒消し*5
└闘士の鎖	強心丹*3
└ジェミニカード	

現在重量：	63		
最大重量：	72	所持金： 80657	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
ナイトウォーカー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :[暗闇]によるペナルティを受けない。明度のルールを採用している場合、明度2以下のペナルティを受けない。また、[暗闇]の影響がある場所にいる間、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]								
アームズマスタリー：鞭	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし、複数の《アームズマスタリー：～～》は同時に適用できない。								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	鞭/短剣装備	
効果 :「左手」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」をすべて備えた「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。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
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、持続せず即座に終了する。効果を発揮しなくとも使用されたことになる為、対象は通常通りコストを支払う必要がある。								
シャドウブレイド	3	6	マイナー	-	自身	自動成功	隠密/短剣	
効果： ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+[SL*10]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
スペシャライズ：鞭	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器	
効果： 選択した武器を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。他の《スペシャライズ：～～》を取得できなくなる。								
ナイフパリー	1	3	DR直後	-	自身	自動成功	防御中1回/短剣/双	
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。								
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。								
ルックアウト	1	-	パッシブ	-	自身	-	ｱｰｼｱﾝ	
効果： リアクションと危険感知の判定の達成値に+[SL+1]する。								
	1							
効果：								
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別の判定に+2Dする。								
ラーニング：ナチュラルヒストリー	1	-	効果参照	-	自身	-		
効果 :「タイミング：メイキング」が含まれていない種族スキルからひとつ選択せよ。選択した種族スキルを取得する。ただし、取得に一定以上のCLが必要な種族スキルは取得できない。また、「幸運基本値」に-3する。《ラーニング》で取得した種族スキルをあとから取得することもできない。								
	1							
効果：								
コンシールアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果： 攻撃の命中判定に+1D、ダメージに+[(SL)D]する。								

LV1取得　インタラプト　バタフライダンス　コンシールアタック　コンシールアタック

武器種：短剣/片
重量：2　攻撃力+(CL+4)
継承：封印開放　「重量」に+1、「行動修正」に-1、その武器を使用した武器攻撃のダメージに+3する。
伝承：守護　パッシブ。装備者が行うダメージ軽減を行うスキル、パワーの効果に+[CL÷10]Dする。呪詛追加。
呪詛：倦怠感□ 装備者の最大MPに-[CL÷2]する。
　　プリプレイでCL×500G消費する。払えない場合このアイテムはシナリオ終了まで使用不可になる。

キャラクター名
アルカディア

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
アルカディア

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
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器	
効果：《スペシャライズ》で選択した武器を使用したダメージに+敏捷する。								
	1							
効果：								
サイレントキル	5	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果：武器攻撃のダメージに+[SL*4]する。								
ダークコート	3	6	マイナー	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ、1/ﾊｲﾄﾞｱｸﾄ	
効果：《ハイドコート》と《ハイドコート》以外の「タイミング：マイナーアクション」のスキルを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ハードヒット	3	10	DR直前	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ、隠密	
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+[SL*10]する。また、この武器攻撃のダメージは、スキルやアイテムの効果によって軽減できない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ハイドコート	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：隠密状態になる。敵キャラクターとエンゲージしていても、隠密状態となることができる。								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：交渉や説得などの【精神】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。								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【最大MP】に+CLする。《バイタリティ》と同時に取得できない。								
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：警戒行動を行なうことができる。更に聞き耳の判定に失敗しても、相手に気づかれなくなる。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：携帯品の重量制限が［【筋力基本値】＊２］になる。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：危険感知の判定に+1Dする。								
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1Dする。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力基本値+3								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：器用基本値+3								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：敏捷基本値+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：感知基本値+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：精神基本値+3								
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の【感知】判定に+1Dする。								
ベアアップ	1	-	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。								
フックダウン	1	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エネミー識別の判定に+1Dする。								

キャラクター名
アルカディア

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
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。								
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【感知】判定で行なう情報収集の判定に+1Dする。								
アースノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :あなたは「使用条件：アーシアン」スキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない。								
サッカー	1	-	パッシブ	-	自身	-	ｱｰｼｱﾝ	
効果：【移動力】に+3する。								
フェンサー1	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	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2	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	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。								
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：								