キャラクター名
アリス・ハヤミ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	バートル	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	18
種族	ヴァーナ			**境遇**	略奪
出自（効果）	放浪者			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	17	20	6	18	9	9
ボーナス	4	5	6	2	6	3	3
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正			2		2		
能力値	4	7	9	2	10	4	3

HP	86
MP	70
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	キャリバー	10m	0	10	0	0	0	0	0
左手	日輪刀・紅葉		-2	7					
頭部									
胴部	パッデッドアーマー					7			0
補助	クイックバンド							2	1
装身具	スキルジュエル								
能力値			7	0	9	0	4	19	9
スキル			2	4		6	6	12	12
その他	撃龍、竜のぬいぐるみ（風属性ダメ-2）		7	5					15
総計(右)			16	19					
総計(左)			14	16	9	13	10	33	37
総計(両)									m
ダイス数			3 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10	1		11	+ 3 d
トラップ解除	7	1		8	+ 3 d
危険感知	10	1		11	+ 3 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 3 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	虎徹（アマミムラクモ）
バックパック	果物
ベルトポーチ	竜のぬいぐるみ
ポーションホルダー	シュエの護り刀
ウェポンケース	家族人形
ハイHP×1	
MPポーション×2	
ロケットペンダント	
エレメンタルソード	

現在重量： 16		
最大重量： 20	所持金： 6820	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
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+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。命中判定の達成値に+SL								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知判定に+１D。判定に失敗しても罠は発動しない								
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 隠密状態で移動しても解除されない。エンゲージやスキル等による移動も可能								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果： 回避判定の達成値に+SL+2								
コンパニオン	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 自身のレベルに応じた騎竜を得る								
コールドラゴン	1	4	フリーアクション	-	自身	-		
効果： 騎竜に騎乗する								
イクストリアン	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 敏捷・感知判定に+2								
ウインドアタック	1	4	マイナー	武器	単体	-	騎乗	
効果： 武器攻撃ダメージに+敏捷。メインプロセス終了まで持続								
コンパニオンマスター	3	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 物理・魔法防御力に+SL×2								
ライトニングライド	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 行動値・移動力に+SL×2+2								
ロデオ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： スリップを受けても騎乗が解除されない。スリップ状態から騎乗も可能								
ライドファイト	2	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 武器の命中判定に+SL、ダメージに+SL×2								
ライドマニューバ	1	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 回避判定+1D								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 魔道銃取得								

《時詠の太刀》：メジャー。対象に対し、二回攻撃を行う。また、このスキルに合わせて使ったフェイトはその効果がX倍になる（X=攻撃回数分)ただし、一回目の攻撃を外した場合、以降の攻撃は発生しない。更に、二回目の攻撃を当てた際、Fを1点追加消費することで、「絶対命中」の3回目の攻撃が行える。(ダメージにも適応※Fは別途消費)
装備条件は近接武器

キャラクター名
アリス・ハヤミ

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
カウンターショット	1	-	判定の直後	武器	単体	命中判定	シナリオ1回	
効果： 対象の命中判定の達成値を難易度として命中判定を行う。勝利した場合その攻撃は失敗になる								
ワンコインショット	1	4	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙの直前	-	自身	自動成功		
効果： 対象の物防・魔防に-SL×3する								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定+1D								
ビースティング	2	4	メジャー	武器	単体	命中判定	-	
効果： 武器攻撃の命中に（SL+1）D								
アームズマスタリー：魔導銃	1							
効果：								
アームズマスタリー：刀	1							
効果：								
ラストアクション	1	10	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 未行動・行動済にかかわらずメインプロセスを1回行う。								
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： はったりや嘘を見抜くなどの精神判定に＋１Ｄ								
アイデンティファイ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： アイテム識別判定に＋１Ｄ								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 防具の移動修正が０未満なら０にする								
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 隠密発見・発見される対決の感知判定に+1D								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 危険感知判定に+1D								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 罠解除判定に+1D								
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知・解除・危険感知の達成値に+1、自分が作動させた罠の判定に+2								
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 動物・魔獣のエネミーと意思疎通できる								
トレーニング：感知	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								