キャラクター名
リーシア・アルメタ

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**		**レベル**	13
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	ヴァーナ			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	商人			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	17	18	30	6	24	6	9
ボーナス	5	6	10	2	8	2	3
クラス修正	0	2	3	1	2	0	0
他修正							
能力値	5	8	13	3	10	2	3

HP	120
MP	97
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	風折りの刃	至近	-1	10	0	0	0	0	0
左手	ウェポンブレイカー	至近	0	9	0	1	0	-1	0
頭部	闘士のバンダナ		1			3			-1
胴部	コンバットクローク					6			
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			8	0	13	0	2	23	10
スキル	スペシャライズ：短剣5、ウェポンフォーカス、スプリンター、クイックムーブ、ボーパルアーツ		5	30				8	13
その他									
総計(右)			14	40	14	18	2	31	22 m
総計(左)			15	39					
総計(両)			14	49					
ダイス数			4 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	10	1		11	+ 3 d
トラップ解除	8	1		9	+ 3 d
危険感知	10	1		11	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 2 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	
異次元バック	消費アイテム
ポーションホルダー	ＨＰポーション×２
冒険者セット	MPポーション×２０
HPポーション×３	ハイＭＰポーション×１２
ハイＨＰポーション×３	
ハイＭＰポーション×２	売却
毒消し×３	ソードブレイカー×２
万能薬	レザーアーマー
耐毒符	バックパック
セブンタブ	ミスリルダガー×２

現在重量：	21		
最大重量：	29	所持金：	11540
		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							
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。							
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「種別：短剣」による命中判定に＋１Ｄする。							
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「種別：短剣」の武器を２本使う。							
インタラプト	1	-	ｽｷﾙ使用宣言時	視界	単体	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	スキルの効果を打ち消す。							
ピアシングストライク	3	5	ＤＲの直前	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃のダメージに＋［（ＳＬ）Ｄ］する。							
スペシャライズ：短剣	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「種別：短剣」による命中判定に＋ＳＬ、ダメージに＋ＳＬする。							
スティール	1	3	ＤＲの直後	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	アイテムを盗む。							
ドッジムーブ	1	2	リアクション	-	自身	回避判定		
効果：	「種別：盾」を装備していない時に使用できる。回避判定の達成地に＋[ＳＬ＋２]する。							
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「種別：短剣」によるダメージに＋５する。							
ビースティング	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：	武器攻撃を行なう。武器攻撃の命中判定に＋[（ＳＬ＋１）Ｄ]する。							
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	戦闘移動、あるいはエンゲージからの離脱を行なう。							
	1							
効果：								
クイックムーブ	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【行動値】と【移動力】に＋[ＳＬ×２]する。							
ボーパルアーツ	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「種別：短剣」による武器攻撃のダメージに＋[ＳＬ×５]する。							

ＰＬ：リューク　イメージＣＶ：笹本優子（清水薫『ＭＡＪＯＲ』、イリア・アニーミ『テイルズ オブ イノセンス』）

キャラ解説：
　商人である両親の間に生まれた猫族（アウリク）の女の子だが、ある日両親と共に仕入れの為に別の町に移動している最中、妖魔の集団に襲われる。それによって両親を失ったが、自分は何とか逃げ延びて、それ以降は一人で世界を彷徨っていた。ある日、魔物に襲われそうになった所を『アロンダイト・ブランド』に助けられる。その剣技に惚れ込んで彼の弟子になって、『水波斬』を習得した。所が、技を習得した数日後、右肩に謎のタトゥー（〈スティグマ〉によるもの）が出現したと同時に『無限の砂漠に行かねばならない』と言う使命感を感じる様になった（尚、タトゥーと使命感に関してはアロンダイトには黙っている）。そして、修行を終え、師匠と別れた後は単身一人で無限の砂漠に向かった。その胸に湧き上がる使命感。それと同時に現れた右肩のタトゥーが何なのか、それを確かめる為に・・・。
　性格は大ざっぱで短気、男の子言葉を言う時もある。
　戦闘方法は短剣を両手でそれぞれ逆手に持って闘う『逆手二刀流』（イメージとしては『テイルズオブエクシリア２』のルドガーやユリウスみたいな感じ）。

レベル１取得スキル：
シーフ･･･バタフライダンス、アームズマスタリー：短剣、アンビデクスタリティ
ダンサー･･･ソードダンス、ダンシングヒーロー

最終話前リビルド：
スティール（ＣＬ１）→アプリケイション
ナーブブレイク（ＣＬ５）→スティール
ツインフェンサー（ＣＬ１０）→クイックムーブ
イクイップリミット（一般：ＣＬ７）→ベアアップ

キャラクター名
リーシア・アルメタ

プレイヤー名

所持品			
胴着			
ギドニーダガー×２			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ツインフェンサー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「種別：短剣」「装備部位：双」による武器攻撃の命中判定に＋１Ｄする。								
デスブレイド	1	10	ＤＲの直前	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵSL回	
効果：武器攻撃のダメージに＋【行動値】する。								
アフターイメージ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃の命中判定、回避判定に＋１Ｄする。								
	1							
効果：								
ダンシングヒーロー	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	1ｼｰﾝ1回	
効果：判定に＋１Ｄする。								
ソードダンス	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：白兵攻撃のダメージに＋【敏捷】する。								
アプリケイション	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：【ＭＰ】を[ＣＬ×５]点まで回復する。								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	1ｼｰﾝ1回	
効果：未行動の対象のメインプロセスを行なわせる。								
	1							
効果：								
トルネードブラスト	1	6	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	1ｼｰﾝ1回	
効果：武器攻撃を行う。この時、レベルが［ＣＬ＋ＳＬ］のモブエネミーを戦闘不能、、若しくは死亡させる。								
ハイパーブラスト	1	-	《ﾄﾙﾈｰﾄﾞﾌﾞﾗｽﾄ》	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵSL回	
効果：《トルネードブラスト》の効果をソロエネミーにも適応する。								
	1							
効果：								
ビートダウン	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	1ｼｰﾝ1回	
効果：命中判定に＋２し、【行動値】に＋５する。使用したラウンド終了まで持続する。								
	1							
効果：								
ソアスポット	1	3	ＤＲの直後	-	自身	自動成功	1ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果：ＤＲで振ったダイスの内、[ＳＬ×２]個以下の任意の数のダイスを振り直せる。								
	1							
効果：								
水波斬	1	10	メジャー	20m	範囲(選択)	命中	-	
効果：白兵攻撃を行なう。この攻撃のダメージは〈水〉属性の魔法ダメージとなる。								
	1							
効果：								
スプリンター	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【移動力】に＋５する。								
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。								
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【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。更に、トラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								

キャラクター名

リーシア・アルメタ

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
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。							
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知、危険感知、トラップ解除による判定に＋１する。さらにトラップの効果による判定に＋１する。							
スティグマ	1	1フェイト	判定後	-	自身	自動成功	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	判定の達成値に＋１Ｄする。							
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1ｼｰﾝ1回	
効果：	「種別：ポーション」のアイテムひとつを使用する。							
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。							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【器用基本値】に＋３する。							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【敏捷基本値】に＋３する。							
フリッカースラッシュ	1	12	メジャー	1Sq	十字（選択）	命中	1ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	「対象：十字（選択）」に武器攻撃を行なう。							
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【感知基本値】に＋３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：								