キャラクター名
レイ

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**	12
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	19
種族	グライアイ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	脱走者			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	15	25	8	21	9	9
ボーナス	4	5	8	2	7	3	3
クラス修正	0	2	3	1	2	0	0
他修正							
能力値	4	7	11	3	9	3	3

HP	108
MP	93
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					
左手	フレイムエッジ	至近		8					
頭部	ブラッディベレー		2	3		3			
胴部	シノビの絡繰装束					8		3	5
補助	バトルバックラー		2		1	7			-1
装身具	幸運のペンダント								
能力値			7	0	11	0	3	20	9
スキル					3				
その他			1					1	
総計(右)			11	13	15	18	3	24	13 m
総計(左)			12	11					
総計(両)			11	21					
ダイス数			4 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	9	1		10	+ 3 d
トラップ解除	7	2		9	+ 3 d
危険感知	9	1		10	+ 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	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	ハイHPポーション*5
ベルトポーチ	ハイMPポーション*6
異次元バッグ	EXMPポーション*2
小道具入れ（★）	理力符（風）
ポーションホルダー	理力符（水）
シースベルト	理力符（闇）
漆黒の星★	耐毒符
蝶の巻物★	万能薬*2
小型ハンマー	
くさび*3★	
セブンダブ	

現在重量： 23		
最大重量： 38	所持金： 57282	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：ストレッチアーム	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果： 白兵攻撃が5mとなり、エンゲージしていなくても行える。								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果 :右手と左手にそれぞれ指定武器を装備している時に有効。「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し「種別」をすべて備えた双武器として扱う。								
エングレイブド	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： プリプレイで[SL*3+1]点のEP取得。クライマックス終了時にEPが0点の場合、シナリオ終了時にNPCとなる。								
ビースティング	3	4	メジャー	武器	単体	命中判定		
効果： 武器攻撃を行う。命中判定に+[SL+1]D。								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果： 命中判定+1D。								
トランス：イビルアイ	3	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果：【エラッタ】ダイスロールの直後に使用。EPを1点消費。ダイスロールをすべて振り直す。他の《トランス：》を取得できなくなる。								
コンパンセーション	2	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果： EP消費直前に使用。EP1点を【HP】10点で代わりにする。消費するEPはすべてHPで消費。								
バッドフォーチュン	1	-	効果参照	20m	単体	自動		
効果： 対象が判定でクリティカルした直後に使用。クリティカルを打ち消し、達成値は通常通り合算する。EP2点消費。								
ブレイカーブランド	1	-	パッシブ	-	自身	-	白兵	
効果： 《エングレイブド》5前提。白兵攻撃のダメージに+3D。初期EPが14となる。								
ミアズマエフェクト	1	-	マイナー	-	自身	自動		
効果 :EPを1点消費。メインプロセス中の攻撃で1点でもダメージを与えた場合、使用する際に選択したバッドステータスを付与。メインプロセス終了まで継続。								
マーダースキル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃の命中判定でクリティカルした場合、さらにダメージに+[SL+1]D。D								
シークレットアーツ	3	5	判定の直後	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果： 攻撃の命中判定の直後に使用。ダイスの内3個以下の任意のダイスを振り直し、6が2個以上になればクリティカルになる。								
イベイジョン	2	5	効果参照	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果： 回避判定と同時に使用。その判定ではダイス減少の影響を受けない。								
トラブルセンス	1	8	判定の直後	-	自身	自動	シナリオSL回	
効果： 回避判定の直後に使用。2個以下の任意のダイスを振り直す。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1D								

邪神を奉じていないフォモールの隠れ里出身の若者。
里の使命に従って密偵の仕事を果たしていたが、自由奔放に生きたくなったので脱け出してきた。
人里では変異を出さずに暮らしており、異形はルイネーターの技によるものと思われている。
冒険者稼業は楽しんでいる様子。

命中：9d+9　（アフターイメージ・ビースティング含）
ダメージ：2d+3d+23+15　（クリ時+n+3d）
回避：5d+15　（アフターイメージ含）

キャラクター名
レイ

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
インタラプト	1	-	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際に使用。そのスキルは効果を発揮せず即座に終了する。								
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動		
効果： 戦闘移動または離脱を行う。封鎖中は離脱できない。								
スニークアップ	1	6	効果参照	-	自身	自動		
効果： 移動の直前に使用。この移動では封鎖されず、エンゲージしても移動を終了しなくてよい。								
シャドウハイド	1	10	効果参照	-	自身	自動	シーンSL回	
効果： 回避判定と同時に使用。回避判定が成功した時、そのメインプロセス終了後にメジャーアクションを1回行える。								
ボーパルアーツ	3	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL*5]。								
アフターイメージ	1	12	ムーブ	-	自身	自動	-	
効果： 《バタフライダンス》1前提。シーン終了まで武器攻撃の命中判定+1D、回避判定+1D。								
ツインフェンサー	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用、双使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+1D。								
ダガーアーツ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用、双使用	
効果： 回避判定の達成値に+[SL+2]。								
サーチリスク	1							
効果： 危険感知の判定に+1D。								
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ探知、トラップ解除、危険感知の達成値に+1。自身の作動させたトラップが要求する判定に+2。								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備アイテムの重量制限+5。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 携帯品の重量制限を【筋力基本値】*2に。								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 奇襲攻撃を受けた際、判定に-1Dせずリアクション可能。								
ストライダー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 封鎖されたエンゲージから行う【行動値】判定に+1D。								
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。								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： スキルのリアクションとしての【精神】判定に+1D。								
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。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+3。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								