キャラクター名
サクラヅキ　トウカ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	10
サポートクラス	ルイネーター	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	22歳
種族	アーシアン			**境遇**	転移：階段
出自（効果）	特異：使命			**目標**	契約

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	15	21	9	18	7	9
ボーナス	4	5	7	3	6	2	3
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正			1				
能力値	4	7	9	4	8	2	3

HP	99
MP	75
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	ウッドナイフ	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	ミスリルダガー	至近	0	8	0	0	0	0	0
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	来訪者のマント					3			
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			7	0	9	0	2	17	9
スキル	スタイル：クラフトSL5								
その他	ロストデビルズアイ、ISスマートフォン、自動二輪車、漆黒の星、瘴気の結晶		1			1	1	6	5
総計(右)			8	6	11	14	3	23	14
総計(左)			8	8					
総計(両)			8	14					m
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8	+1d		8	+ 3 d
トラップ解除	7	+1d		7	+ 3 d
危険感知	8	+1d		8	+ 3 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 3 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	2			2	+ d
錬金術判定	7			7	+ d

所持品	
弱体：逆上のクリスタル	
弱体：スリップのクリスタル	ポーションホルダー
侵食のクリスタル	ハイHPポーション　*2
弱体：スタンのクリスタル	ハイMPポーション　*3
弱体：威圧のクリスタル	クーラーボックス
弱体：ノックバックのクリスタル	清涼飲料水　*4
敏捷のクリスタル	ハイHPポーション　*1
盗賊のクリスタル	グレートHPポーション　*1
	万能薬
ベルトポーチ	
異次元バッグ	ランチボックス

現在重量：　23		
最大重量：　25	所持金：　10255	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
アーシアン：召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果：ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
	1							
効果：								
ワイドアタック	1	3(4)	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果：武器攻撃を行う。対象が2体以上の場合、DR+SL×2								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：回避判定に+1d								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーフ、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、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストを通常通り消費する。								
エングレイブド	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :プリプレイに[SL*3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
ミアズマバスター	3	-	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果 :ダメージ増加を行う。SL点以下の任意のEPを消費(最低1)する。消費したEP1点につき、攻撃のダメージに+10する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ナイトロード	1	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果 :[暗闇]の効果を受ける場所にいる時に使用可能。EP1点消費。[暗闇]の効果を受けず、あらゆるダイスロールに+1dする。この効果は[暗闇]の効果を受ける場所から離れるか、シーン終了まで持続する。								
バッドフォーチュン	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功		
効果 :対象が判定でクリティカルした直後に使用する。EP2点消費。その判定のクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常どおり、ダイスの目を合計して算出する。								
ブレイカーブランド：白兵	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：選択した攻撃のダメージに+3dする。ただし、《エングレイブド》で取得するEPが14点となる。								
スタイル：クラフト	5	7	メジャー	至近	単体	自動成功		
効果 :対象が装備している武器ひとつを選択する。選択した武器の「攻撃力」に+[SL×2]する。この効果はシナリオ終了まで持続する。ただし、他の《スタイル：～～》が取得できなくなる。								
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「命中補正」「攻撃力」「行動補正」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」はすべて適用、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。								
スティール	1	2(3)	効果参照	-	自身	自動成功		
効果 :エネミーを対象とした白兵攻撃のダメージロールの直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品をひとつ得る。通常どおり、ドロップ品決定ロールを行うことに(この時、ドロップ品の決定に効果を発揮するギルドサポートなども適用される)。ドロップ品が設定されていないエネミーに使用した場合、[エネミーLv*100]Gを得る。								
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 :取得する際に「短剣、鞭」からひとつ選択せよ。《アームズマスタリー：短剣》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズマスタリー：～～》を同時に適用することはできない。								
ナイフパリー	1	2(3)	DR後	-	自身	自動成功	短剣装備、刀装備、防御中1回	
効果 :ダメージ軽減を行う。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。								

パーソナルデータは人間時のもの
トウカ：1d6 人間性
Arianrhod：(1D6) → 4
トウカ：d66 人間性内容B
Arianrhod：(D66) → 42
トウカ：d66 人間性内容A
Arianrhod：(D66) → 26
トウカ：1d6 立場
Arianrhod：(1D6) → 4
トウカ：1d6 社会人
Arianrhod：(1D6) → 3
トウカ：d66 大切
Arianrhod：(D66) → 16

トウカ：d66 特異(召喚)
Arianrhod：(D66) → 12　使命　《ビジランテ》取得
トウカ：d66 転移
Arianrhod：(D66) → 42
トウカ：d66 目的
Arianrhod：(D66) → 64

桜月　桃華(サクラヅキ　トウカ)　2/29生まれ。

キャラクター名
サクラヅキ　トウカ

プレイヤー名

所持品			
にく			
野菜　*2　-2			
果実　*2			
理力符：光　*2			
理力符：闇　*2			
呪壁符　*10　-1			
上位大壁符　*1			
耐毒符　*1			
冒険者セット			
小道具入れ			
Iスマートフォン			
ランタン			
ロープ			
漆黒の星			
瘴気の結晶			
自動二輪車　(8/10)			
幸運のストラップ			
野営道具			
ライダーメット			
調味料セット			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
インベナム	1	5(6)	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、毒(SL)を与える。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
シャドウストーク	1		パッシブ					
効果：隠密状態で移動ができる								
カースエナジー	1		パッシブ					
効果：EP+2								
フェイント	1	3(4)	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：リアクション-1d								
ビースティング	1	3(4)						
効果：								
アンデットライフ	1						1/ｼﾅﾘｵ	
効果：EPを3点消費。戦闘不能を回復し、【HP】を1点にする。なお、あなたは行動済となる。								
	1							
効果：								
イビルパニッシャー：シーフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　回避判定に+1Dする。この効果は、あなたに対する攻撃を行ったキャラクターが「分類：妖魔、魔族、魔獣」のときのみ有効。								
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：隠密状態の発見対決+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+1d								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：トラップ解除+1d								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：危険感知+1d								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力基本値+3								
トレジャーハンターⅠ	1	F1	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。フェイトを1点消費。さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行う。								
トレジャーハンターⅡ	1	F1	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：選択した能力値+2　シーン持続								
トレジャーハンターⅢ	1							
効果：インタラプトをインタラプトされない								
バイタリティ	1							
効果：最大HP+CL								
トレーニング：敏捷	1							
効果：敏捷基本値+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								