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**	自由

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	15	27	8	21	9	9
ボーナス	3	5	9	2	7	3	3
クラス修正	0	2	3	1	2	0	0
他修正		1	1		1		
能力値	3	8	13	3	10	3	3

HP	106
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	S3ミスリルククリ	至近	-1	13					
左手	S3ミスリルククリ	至近	-1	13					
頭部	S1ロストデビルズキャップ			5	1	1			
胴部	コンバットクローク			6		6		0	0
補助	バトルバックラー		2		1	7			-1
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			8	0	13	0	3	23	8
スキル			1						
その他			1					1	
総計(右)			11	24	15	14	3	28	7 m
総計(左)			11	24					
総計(両)			10	37					
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	10	1		11	+ 3 d
トラップ解除	8	2		10	+ 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	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*8
ベルトポーチ	ハイMPポーション*12
異次元バッグ	EXHPポーション
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	理力符（火）*2
くさび*3★	S1ナイフ*2☆
セブンダブ	武烈のクリスタル*2（売時消滅）

現在重量： 33		
最大重量： 34	所持金： 882	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	2	-	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	1	-	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。								
ミアズマフィールド	1	-	DR直後	-	自身	自動		
効果： ダメージを受けるDR直後に使用。SL点以下の消費EP1点につき自身が受けるダメージを-2D。あらゆるバステを受けない。								
アンデッドライフ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： EP3点消費。戦闘不能を回復、HPを1にし行動済みになる。								
ナイトロード	1	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果 :暗闇の効果を受けている時使用可能。EPを1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。シーン終了まで持続。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1D								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動を消費しない。								
カバームーブ	2	4	カバーリング	-	自身	自動	シーンSL回	
効果： カバーリングの射程を20mに変更。								

東方にある、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勝手にも脱け出してきた。
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。
異形は腕と目に現れていて、速度を生かした刹那を争うような攻防を得意とする。
自分にも他人に対しても自由意志を第一とする性格上性が合うのか、冒険者稼業は楽しんでいる様子。

命中：10d+10　（アフターイメージ・ビースティング・ナイトロード含）
ダメージ：2d+3d+1d+32+13+1+5=6d+51　（ナイトロード含）
回避：6d+13+2　（アフターイメージ・ナイトロード含）
ストップトラップ：4d+13+2　（ナイトロード含）

キャラクター名
レイ

プレイヤー名

所持品			
敏捷のクリスタル（売時消滅）			
弱体：逆上のクリスタル（売時消滅）			
弱体：放心のクリスタル（売時消滅）			
採取のクリスタル*2（売時消滅）			
器用のクリスタル			
感知のクリスタル			
ランチボックス●			
グライア丸*2●			
にく●			
果実*2●			

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。								
ナイフパリー	1	3	DR直後	-	自身	自動	装備武器、双武器、防御中1回	
効果：自身が物理ダメージを受けるDR直後に使用。そのダメージを-[装備している武器の攻撃力の合計]する。								
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。								
トラブルセンス	1	8	判定直後	-	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。								
スペシャライズ：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
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。								
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。								
シャドウハイド	2	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。								
ストップトラップ	1	15	判定直後	視界	単体	敏捷	シーン1回	
効果：対象が行う攻撃の命中判定直後に使用。その命中判定の達成値を難易度として敏捷判定を行う。達成値に+[SL*2]。成功すると対象の攻撃は失敗となる。								
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用。	
効果：《スペシャライズ》1前提。選択武器の武器攻撃のダメージに+【敏捷】。								
マジックカット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《ナイフパリー》が魔法ダメージに対しても効果を発揮する。								
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【敏捷】判定+1D。								
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。								
キャッチアウト	1	5	効果参照	視界	単体	自動	シナリオSL回	
効果：対象がメジャーアクションで攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用。以降、シーン終了までそのスキルに対するリアクションに+2D。								
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。								