

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	5
サポートクラス	ルイネーター	Lv.1:	シーフ	性別	女
称号クラス				年齢	
種族	吸血鬼			境遇	渡来
出自 (効果)	闇の一族			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	9	16	10	12	12	6
ボーナス	4	3	5	3	4	4	2
クラス修正	0	2	0	2	1	1	0
他修正							
能力値	4	5	5	5	5	5	2

HP	55
MP	59
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	バルチザン	至近	-1	11	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	稲妻のサークレット			2			3		
胴部	レビテートローブ					2			
補助	稲妻のマント					3	1	2	2
装身具	稲妻の聖印								
能力値			5	0	5	0	5	10	9
スキル	フライトマニユーバ、				1				
その他									
総計(右)			4	13					
総計(左)			5	2	6	5	9	10	11
総計(両)									m
ダイス数			2 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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
リンク効果	
HPポーション	
MPポーション	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	
毒消し	
野菜	
肉	

現在重量: 0
 最大重量: 12
 所持金: 1790
 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
ナイトウォーカー	★							
効果: [暗闇]ペナルティを受けない。[暗闇]の影響下の場合、攻撃ダメージに+1Dする。								
プロテクション	3	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果: 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール	1		メジャー	20m	単体		4	
効果: HP回復。[3D+CL*3]点。								
アフェクション	1		DR直後				X1	
効果: ダメージを0にする。								
バタフライダンス	3							
効果: 回避判定+1D。								
ストライクスロー	1							
効果: 投射攻撃のダメージ+[SL*4]、射程+10m。								
クイックヒール	1	5	イニシアティブ				S1	
効果: ヒールを使用する。								
エンブレイド	1							
効果: SL*3+1点のEPを獲得する。								
バッドフォーチュン	1			20m	単体		EP2	
効果: 対象がクリティカルした直後に使用。クリティカルを打ち消す。								
スタイル:コチョウ	3	6	マイナー					
効果: 投射による射撃攻撃に有効。命中判定に+1D。ダメージに+[SL*3]。攻撃武器は手に戻る。								
コンパーセーション	1		効果参照				X1	
効果: EP1点につき、[HP] 10点を消費することによって効果を使用できる。								
ライフドレイン	1							
効果: 武器攻撃でダメージを与えると、HPを5点回復する。								
ナイトロード	1		セットアップ				EP1	
効果: 暗闇にいる場合に使用可。あらゆるダイスロールに+1Dする。シーン終了か暗闇から離れると使用可。								
エターナルシャドウ	1		セットアップ					
効果: 暗闇の影響を受けているものとして扱う。この効果はシーン終了まで持続する。								
シックスセンス	1							
効果: 奇襲攻撃を受けても回避判定ペナルティを受けない。								

固有スペル
 ・紅符「不夜城レッド」
 効果1:宣言時:同時に<エターナルシャドウ>を使用できる。
 効果2:スペル中:<コンパーセーション>の使用条件を無視し、何でも使用可能になる。この効果はシーン終了まで持続する。
 (吸血鬼の十字架には不浄なる祝福が宿る。)

・神槍「スピア・ザ・グングニル」
 効果:メジャーアクション:[種別:槍]の武器による投射攻撃を行う。
 対象は直線(選択)、ダメージは通常のダメージに+[CL*5]点となり、貫通ダメージとなる。
 (紅き槍は空までも血色に染め上げる。)

・運命「ミゼラブルフェイト」
 効果1:宣言時:20m以内の単体を効果2の対象にする。
 効果2:対象がメジャーアクションの判定を行う直前に使用する。その判定に-4D(最低1D)する。
 対象はこの効果を拒否できる。拒否された場合、自分はフェイトとEPを2点ずつ獲得する。
 (どちらを選ぼうと結果は同じ。既に貴方は運命の鎖に縛られた。)

