

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	12
サポートクラス	フォーチュネイト	Lv.1:	ガンスリンガー	性別	♀
称号クラス				年齢	17歳
種族	ヴァーナ			境遇	師匠
出自(効果)	狩人			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	17	30	6	27	6	9
ボーナス	3	5	10	2	9	2	3
クラス修正	0	2	2	0	2	0	0
他修正		1	1		1		
能力値	3	8	13	2	12	2	3

HP	111
MP	83
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	キャリバー	10m	3	20	0	0	0	-4	0
左手									
頭部	S1ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	S3ローブ					2			
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			8	0	13	0	2	25	8
スキル	<small>(ロストデビルズキャップ) (ロストデビルズアイ) (ロストデビルズセット) (盗賊の型)</small>		5	13	6				
その他			3	5	2			5	
総計(右)			19	38					
総計(左)			16	18	23	5	2	26	8
総計(両)									m
ダイス数			3 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	12			12	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	12			12	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
S1ロストデビルズキャップ	アルカナム：アエマ×3
⌒対抗：スリップのクリスタル	アルカナム：ゴヴェノン×0
S3ローブ	アルカナム：グランアイン×3
⌒器用のクリスタル	アルカナム：ダオ×0
⌒敏捷のクリスタル	アルカナム：マリッド×0
⌒感知のクリスタル	アルカナム：イフリート×0
アルカナム：アーケンラーヴ×1	アルカナム：マライカ×0
アルカナム：プリガンディア×0	アルカナム：ディアボロス×0
アルカナム：ダグデモア×0	アルカナム：アリアンロッド×3
アルカナム：ダナン×1	アルカナム：アラクネ×1

現在重量： 7
最大重量： 21

所持金： -17200 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
ヴァーナ：猫族	★	-	パッシブ・メイン	-	自身	-	-	
効果：	猫族、作成時に敏捷基本値に+3する。							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果：	武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージに+[SL×2]する。							
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：	戦闘移動、あるいは離脱を行う。ただし、あなたのいるエンゲージが敵キャラクターに封鎖されている場合、離脱を行うことはできない。							
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	回避判定に+1Dする。							
ワンコインショット	5	4	DR直前	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：	射撃攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃の対象の【物理防御力】【魔法防御力】に-[SL×3]する。							
キャリバー	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	キャリバーを1個取得する。このアイテムは、あなたのみ装備、使用することができる。							
アームズマスタリー：魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果：	武器を使用した命中判定に+1Dする。							
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	ア・シリアリ	
効果：	「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。効果を発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する。							
シューター	3	6	効果参照	-	自身	自動成功	ア・シリアリ	
効果：	ムーブアクションでの戦闘移動と同時に使用する。射撃攻撃の命中判定とダメージに+2Dする。メインプロセス持続。							
バレットマーク	★	-	ワンコインショット	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：	その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に-15する。シーン持続。							
ハンティングアイ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	射撃攻撃のダメージに+3する。							
スペシャライズ：魔導銃	5	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果：	取得時に選択した「種別」の武器を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。							
モダンアームズ：ハンドガン	★	-	アイテム	-	効果参照	-	ア・シリアリ	
効果：	《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「攻撃力」に+3、「行動修正」に-1する。							
カウンターショット	★	-	判定の直後	武器	単体	自動成功	魔導銃・シリアリ	
効果：	対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として「種別：魔導銃」の武器を使用した命中判定を行う。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。							
ラピディティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【敏捷】判定の達成値に+2する。							

現在重量： 7
最大重量： 21
所持金： -17200 預金・借金：

キャラクター名
サフィー・バイリーズ

プレイヤー名

所持品			
アルカナム：シームルグ×0			
アルカナム：リヴァイアサン×0			
アルカナム：フェンリル×0			
アルカナム：カトブレパス×1			
アルカナム：ヨルムンガンド×0			
アルカナム：ファーブニル×0			
アルカナム：太陽×0			
アルカナム：月×0			
アルカナム：星×0			
アルカナム：大地×1			
アルカナム：海×0			
森林冒険セット			
キャップライト			
ベルトポーチ			
異次元バッグ			
ポーションホルダー			
└漆黒の星			
└			
└			
└			
└			
ランチボックス			
└			
└			
└			
└			
└			
小道具入れ			
└			
└			
└			
└			
└			
ウェポンケース			
└			
ドロップポーチ			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
サイティングデバイス	★	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：	《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「命中修正」に+2、「行動修正」に-1する。							
ルックアウト	3	-	パッシブ	-	自身	-	アージアン	
効果：	リアクションと危機感知判定の達成値に+[SL+1]する。							
ランニングショット	★	5	ムーブ	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：	戦闘移動を行う。この効果で移動を行った場合、回避判定に+1Dする。ラウンド持続。							
ウェポンフォーカス：魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃	
効果：	武器を使用した武器攻撃のダメージに+5する。							
カリキュレイト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う(メインプロセス終了後に行動済となる)。							
バレットレイブ	★	3	効果参照	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：	武器攻撃と同時に使用する。その攻撃の対象とエンゲージしている場合、その対象が行うリアクションの判定に-1Dする。							
ロングバレル	★	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：	《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「命中修正」に+1、「攻撃力」に+2、「行動修正」に-2する。							
デスターゲット	★	6	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：	ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。メインプロセス持続。							
アルカナム	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	「種別：アルカナム」のアイテムを[CL+2]個取得し、デッキを構築する。							
リバースカード	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	アルカナム	
効果：	「種別：アルカナム」と同時に使用する。そのアイテムの「効果」の代わりに「逆位置効果」を適用する。							
カードマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	デッキに選択できる同じ「種別：アルカナム」のアイテムの数の上限を3枚に変更する。							
トラッキング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1Dする。							
アサシンⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：	Ft1点消費。あなたが、効果強度の設定されているバッドステータスを攻撃で与えた直後に使用する。その効果強度に+1する。							
アースノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	あなたは「使用条件：アージアン」のスキルを取得できる。ただし、クラススキルはメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない。							
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	能力基本値に+3する。(敏捷)							
アサシンⅡ	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：	Ft1点消費。隠密状態になる。もし、飛行状態になるスキルを取得している場合、隠密状態になる代わりにそのスキルを使用してもよい。							
フォースブースト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	効果参照	
効果：	取得しているクラスロールにより違った強化効果が発揮される。このスキルはあらゆる効果で失敗させることができない。一度使用した場合は、再度使用するためには1回の経過が必要。効果はすべてラウンド持続。(アジャン)発動時状態となり、いかなる方法でも解除されなくなる。また、隠密状態の時、命中判定に+1D、リアクション判定に+1Dする。							
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【最大HP】に+CLする。							
アサシンⅢ	★	-	《アサシンⅡ》	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：	Ft1点消費。戦闘開始時に、GMが指定した以外の場所からあなたは戦闘に参加できる。GMはこのスキルの使用を却下してもよい。使用が認められなかった場合は、フェイトを消費する必要はない。							
マイニング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	採掘によるダイスロールに+1Dする。更にアイテム取得数に+1する。アイテム取得数の増加は累積する。							
アスレチック	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1Dする。							
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	能力基本値に+3する。(感知)							

