

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	ランページ	Lv.1:		レベル	40
サポートクラス	バトル	Lv.1:	ハンター	性別	♀
称号クラス				年齢	15(封印期間抜き)
種族	アルカード			境遇	裏切り
出自(効果)	封印			目標	自由

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	27	36	57	10	49	12	9
ボーナス	9	12	19	3	16	4	3
クラス修正	0	1	4	0	2	1	0
他修正			2			3	
能力値	9	13	25	3	18	8	3

HP	348
MP	330
フェイト	71

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	黄泉戸喫(狩猟)		-2	44			-3	-1	2
左手	翼の盾[S1:対抗スリッパ]					9		3	
頭部									
胴部	召喚具:テスタメント				2	40	38		3
補助	デモンニックガントレット				-3	20	10		-2
装身具	ミリタントチャーム								
能力値			13	0	25	0	8	43	14
スキル	ライトニングライド クイックムーブ 韋駄天							28	22
その他	漆黒の星 天竜 ミリタントチャーム リフレクス		1					8	35
総計(右)			12	44					
総計(左)			14	0	24	69	53	81	74
総計(両)									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	18			18	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	18			18	+ 2 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バック	シースベルト
ベルトポーチ	ナイフ[狩猟]
ドロップポーチ	邪剣セルノグ[狩猟]
→幸運のストラップ	
	ウェポンケース
ポーションホルダー	→冥剣セルノグ[狩猟]
→ハイMPポーション*5	クイックケース
グレートMPポーション*2	→魔撃槍[狩猟]
万能薬*3	
蘇生薬	小道具入れ
	→漆黒の星

現在重量:	24	所持金:	628	預金・借金:	
最大重量:	66				

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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: [暗闇]によるペナルティ無効。[暗闇]の影響がある場所にいる間、ダメージ+1D								
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+[SLx2]								
スペシャライズ:狩猟	5	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果: 選択した武器の命中判定に+SL ダメージに+SL								
ウェポンフォーカス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 《スペシャライズ》で選択した武器を使用した時に有効。ダメージに+5								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 回避判定+1D								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
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。								
	◇							
効果:								
ハンターウェポン	5	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果: 装備品、あるいは携帯品の武器の中からSL個選択(自身のCL以下のもの)。選択した武器に「種別:狩猟」を追加し、重量に+2 攻撃力+3 行動値-1する。(ユニークウェポンの効果でマジックアイテムも選択可能)								
ユニークウェポン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 《ハンターウェポン》の効果で武器を選択する時、マジックアイテムも選択できる。ただしそのマジックアイテムは自身のみが使用できる。								
ブレイククロス	3	-	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果: ダメージ増加を行う。「種別:狩猟」の武器を一つ消費。武器攻撃のダメージに[SL*10]する。								
AM:狩猟	★	-	パッシブ	-	自身	-	狩猟装備	
効果: 武器の命中に+1D								
クイックプリペアー	★	12	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: シーン終了時に使用。そのシーンで使用不可、または破壊された「種別:狩猟」の武器すべてを携帯品に戻し、使用可能にする。								
	◇							
効果:								
ラーニング	★	-	効果参照	-	自身	-	-	
効果: 「タイミング:メイキング」が含まれていない種族スキルから一つ選択して取得する。取得に一定以上のCLが必要な種族スキルは取得できない。また【幸運基本値】に-3する。								
→ドラゴンアーム《光》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: 白兵攻撃のダメージを〈光〉属性に変更する。								

対魔兵器として組織的に育てられた戦闘狂の通り魔少女、あまりにも無秩序に妖魔を狩り続けた結果身内側からも忌避されアースランで解放されるまで封印されていた。

無口無表情で好戦的なものの甘いものに非常に弱くて大食い、餌付けすれば言うことを素直にきくいい子になる。

戦闘スタイルはフェンリルの加護による獣化からのひたすら殴りつけてくる力任せ、技術というものがかまるっさしない。

「アルパカアルパカ」+10173G 残:10178G  
 購入:  
 ロストデビルズアイ -2400G  
 バトルマント -1300G  
 漆黒の星 -2500G  
 ドロップポーチ -500G  
 ハイMPポーション\*4 -1200G  
 小道具入れ -20G  
 「紫黒の花嫁」+35281 計:35438G  
 ムガモリの角笛 -2500G  
 シースベルト -1000G  
 「真なる敵と虚なる腐敗」+110000G  
 【売却】



キャラクター名 アドルフィーナ	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
アーマースタイル・エメラルド	5	8	フリー	-	自身	自動成功	-	
効果： 【行動値】と【移動力】に+[SL*5]する。シーン継続。他の《アーマースタイル〜》と同時に取得できない。								
◇								
効果：								
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	★	-	パッシブ	-	自身	-	アルカナム携帯	
効果： 「種別：アルカナム」の逆位置の効果を適応する。								
カードマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： デッキに選択できる「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。								
◇								
効果：								
ライフドレイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃で1点でもダメージを与えた場合、HPを5点回復する。								
クリムゾンミスト	★	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 自身の戦闘不能を回復し、【HP】を1点にする。なお自身は行動済みになる。								
◇								
効果：								
レガシーサイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： クラスチェンジの際、レガシークラスを選択できるようになる。								
フェンリルスポーン	★	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果： 行動値増加とダメージ増加を行う。行動値+3 白兵攻撃のダメージに+1Dする。								
◇								
効果：								
運命変換	★							
効果： ライフパス[運命]の内容に準じた、あるいは内容に抗うようなRPを行うことでFT1点回復する。シナリオ1回								
◇								
効果：								
時の支配者	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	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、パワーの使用を宣言した時に使用する。そのスキル、パワーは効果を発揮せず、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、パワー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。								
天の火	★	-	効果参	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用。その攻撃のダメージに+[CL*10]する。								
戦場の陥穽	★	-	イニシアティブ	視界	範囲(選択)	自動成功	シーン1回	
効果： 対象に[CL*5]点のHPロスを与える。								
韋駄天	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃力に+[SL*5] 行動値に+[SL*2]する。								
嵐の王	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：自身の取得している《レイザーストーム》を「使用条件：シナリオ2回」に変更し、「効果」に「その《ワイドアタック》で行う武器攻撃のダメージに+【行動値】する」を追加する。								
魔の白刃	★	25	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：使用する際に属性からひとつ選択せよ。白兵攻撃を2回行う。この攻撃では「タイミング：メジャー」のスキル、パワーは使用できず、「対象：単体※」となり、ダメージを選択した属性の魔法ダメージに変更する。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を攻撃してもよい。								
死点撃ち	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	-	
効果：武器攻撃の命中判定の直前に使用。FT3点使用。その判定全てのダイスを6に変更する。また、その攻撃に対するリアクションは必ず失敗となり「タイミング：リアクジョ」のスキル、アイテムも使用できず、攻撃の対象にカバを行うことできない(カバを行うスキル、アイテムも使用できない)								
殺戮の宴	★	20	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
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。ラウンド継続								

キャラクター名  
アドルフィーナ

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
空蝉	★	-	判定の直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：回避判定の直後に使用。その判定をCTに変更する。								
触れ得ざるもの	1	10	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL1回	
効果：あなたを対象とする攻撃の命中判定の直後に使用。スキル、アイテムの効果でその攻撃に対するリアクションが必ず失敗する場合でも、通常通り対法ができる。また「タイミング：リアクション」のスキル、アイテムが使用できない場合でも通常通り使用できる。								
異才：スカウト	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得、あるいはSLを上げる際にスカウトのスキルからひとつ選択せよ。選択したスカウトのスキルをSL1で取得するか、選択したスカウトのスキルが取得済ならそのスキルのSLをひとつ上げる(もちろん、SL上限を超えて、SLを上げることはできない)。								
□アデングム	★	-	イニシアチブ	8	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことができる。行動済でもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済にならない。								
□バーサタイル	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：すでに使用した使用回数に制限があるスカウトのスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ〜回」のスキルのみである。								
レストタイム	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用。HPとMPの回復を行う。HPとMPを[2D+CL]回復する。GMはこのスキルの使用を却下可能、その場合使用回数には数えられない。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：トラップ探知に+1Dする。判定失敗時にトラップが作動しなくなる。								
フェイス：グランアイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：攻撃のダメージに+2								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【敏捷基本値】に+3								
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【感知基本値】に+3								
フェンサーⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：武器攻撃と同時に使用。Ft1点使用。そのダメージに+[(攻撃の対象数)]Dする。								
フェンサーⅡ	★	-	判定の直前	-	自身	-	-	
効果：Ft1点使用。リアクションの判定に+2D								
ゴッドブレス(物)	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器攻撃のダメージに+2								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：罫解除の判定に+1D								
ホーム：ベルリール	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力】・【敏捷】・【感知】の基本値に+1								
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：警戒行動を行うことができる。また、聞き耳に失敗しても相手に気づかれなくなる。								
エンラージリミット	★	-	パッシブ		自身	-	-	
効果：携帯品の重量制限が[【筋力基本値】*2]になる。								
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【器用基本値】に+3								
トレーニング：幸運	★	-	効果参照	-	自身	-	-	
効果：【幸運基本値】に+3								
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大MP】に+CL								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【筋力基本値】に+3								
サクセッション	★	-	アイテム	-	自身	効果参照	-	
効果：リアプレイに装備、あるいは携帯してる武器・防具から一つ選択。武器ならば攻撃力に+1 防具ならば物理防御か魔法防御に+1する。								

