

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	26
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	サロゲート	性別	
称号クラス				年齢	
種族	ヒューリン			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	37	43	8	37	11	6
ボーナス	5	12	14	2	12	3	2
クラス修正	0	0	4	0	2	1	1
他修正			1				
能力値	5	12	19	2	14	4	3

HP	223
MP	217
フェイト	11

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	召喚具：グレイプニル	至近	-2	31				0	
左手	S1ワイヤードガガー	至近	-2	16				-2	
頭部	S1ロストデビルズキャップ				1	1	0		0
胴部	S1ロストデビルズスキン				1	3	0		-1
補助	S3マント					1			
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			12	0	19	0	4	33	10
スキル	クイックムーブ(行動/移動値+2)/リムブースト・リフレクス(行動値+2)/爆気の結晶(物防/魔防+1)					1	1	4	2
その他	漆黒の星(行動値+1)/ロストデビルズアイ(行動値+4)/装飾リンク効果(命中/回避+2)		2		2			5	
総計(右)			12	31					
総計(左)			12	16	23	6	5	40	11
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	14			14	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	14			14	+ 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	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バック	制空結界印
ポーションホルダー	転移の呪符
シースベルト	勇気のホイッスル(重量:2)*3
小道具入れ	癒やしの鱗粉
ドロップポーチ	
	漆黒の星
GHPP	ジェミニカード
MPP	リムブースト・リフレクス
hMPP	ミニボメロ
ExMPP	
GMPP	ダガー

現在重量:	49	所持金:	640830	預金・借金:	
最大重量:	49				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーフブラッド	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果: タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
フェイ: ナイトメア	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果: 攻撃の対象に1点以上与えたら[放心]を付与する。								
アンビデクスタリティ	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果: 左右武器を双に、性能を合算する。								
アームズマスタリー: 短剣	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果: 武器使用の命中判定+1d。								
ツインフェンサー	★	-	PV	-	自身	-	短剣、双使用	
効果: 武器使用の命中判定+1d。								
スペシャライズ	1	-	PV	-	自身	-	-	
効果: 武器使用の命中判定+SL、ダメージ+SL。								
ラピッドハンド	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果: 武器攻撃ダメージ+[敏捷]。								
バタフライダンス	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果: 回避判定+1d。								
ダガーアーツ	1	-	PV	-	自身	-	短剣、双	
効果: 回避判定+[SL+2]する。								
異才1: アクキュレイト	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果: [器用]判定+1d。								
インテュイション	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果: [敏捷]判定+1d。								
アポスル: エージェント	◇	-	PV	-	自身	-	召喚具装備	
効果: [器用][敏捷]判定+SL。								
ファミリア(敏捷)	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果: 使い魔を取得する。敏捷判定+2。								
エンブレイド	○	-	PV	-	自身	-	-	
効果: EPを[SL*3+1]点取得する。クライマックスフェイズ終了時、EPが0点の場合、NPCとなる。								
アンリミテッドアームズ	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果: 装備しているマジックアイテム以外の武器の種別に「召喚具」を追加する。								

【能力値】									
基本値修正	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
トレーニング	3	3	3	0	3	3			
ホーム: ベル	1	1	1						
マシンリム	1	1	1						
ハーフ							-3		
能力値修正				敏					
クリスタル				1					
【Lv1取得スキル】									
アンビデクスタリティ									
ランナップ									
ワイドアタック1									
アポスル: エージェント2									

キャラクター名

プレイヤー名

所持品			
S2ラウンドシールド (重量: 2) *5			
L 回避のクリスタル*5			
L 犠牲のクリスタル*5			
【乗り物】			
陸マグロ1 (歴戦)			
L hMPP			
L 転移の呪符			
L 勇気のホイッスル (重量: 2) *7			
陸マグロ2 (新米)			
L hMPP			
L ダガー			
L S2ラウンドシールド (重: 2) *3			
L 回避のクリスタル*5			
L 犠牲のクリスタル*5			
【S装備内訳】			
S1ワイヤードガナー			
L 弱体: スリップのクリスタル			
S1ロストデビルズキャップ			
L 対抗: スリップのクリスタル			
S1ロストデビルズスキン			
L 回避のクリスタル			
S3マント			
L 封鎖のクリスタル			
L 敏捷のクリスタル			
L 回避のクリスタル			
『スペシャルオファー』のアストラ			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハンティングセット	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果:	猟具をSL個取得する。(癒やしの鱗粉*2)							
	1							
効果:								
ランナップ	★	3	Set	-	自身	自動	-	
効果:	戦闘移動または離脱を行う。ただし、封鎖時は離脱不可。							
ナイトロード	★	-	Set	-	自身	自動	EP-1	
効果:	[暗闇]効果中で使用可能。[暗闇]の効果を受けず、あらゆるダイスロールに+1dする。[暗闇]効果終了orシーン終了まで。							
チェンジコール	★	6	Ini	-	自身	自動	ナリ回、召喚具装備	
効果:	装備している召喚具をすべて失い、《召喚具: グレイブニル》を装備する。							
ヨルムンガルドフォース	1	-	Ini	-	自身	自動	ナリ回	
効果:	HPを[CL*2]点回復する。シナリオ1回。							
アフターイメージ	★	12	Mov	-	自身	自動	-	
効果:	武器使用の命中判定+1d、回避判定+1d。シーン終了まで。							
ピンポイントアタック	◇	10	Mov	-	自身	自動	ナリ回、短剣使用	
効果:	物防/魔防を0としてダメージ算出する。メインプロセス終了まで。							
ソードダンス	★	5	Min	-	自身	自動	-	
効果:	白兵攻撃ダメージに+[敏捷]する。メインプロセス終了まで。							
ゲイルスラッシュ	◇	15	Maj	-	自身	自動	ナリ回	
効果:	『ワイドアタック』による白兵攻撃を2回行う。							
エンタングル	1	5	Maj	武器	単体	命中	鞭	
効果:	白兵攻撃、ダメージ+[SL*2]。1点以上で自身と対象は移動不可。マイナーで解除orシーン終了まで。							
ワイドアタック	1	4	Maj	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果:	武器攻撃、対象が2体以上の時、ダメージ+[SL*2]							
レイザーストーム	★	-	『ワイドアタック』	-	自身	自動	ナリ回	
効果:	『ワイドアタック』の対象を「場面(選択)」、射程を「視界」に変更する。							
嵐の王	★	-	PV	-	自身	-	-	
効果:	『レイザーストーム』をシナリオ2回に変更し、そのスキルによる『ワイドアタック』のダメージに+[行動値]する。							
アニスゼティック	★	6	DR直前	20m	単体	自動	ナリ回	
効果:	1点以上で[縛鎖]を付与。							
ディストラント	★	6	DR直前	20m	単体	自動	ナリ回	
効果:	1点以上で[恐怖]を付与。							
スティール	2	3	DR直後	-	自身	自動	ナリ回	
効果:	白兵攻撃のDR直後、攻撃した対象のドロップ品を1つ(又は[EL*100]G)得る。							
	1							
効果:								
カラミティドッジ(威圧)	★	10	Rea	20m	単体	回避	-	
効果:	リアクションを回避判定で行う。勝利した場合、対象に[選択したBS]を付与する。							
エフェクトスキップ	★	10	判定直前	-	自身	自動	-	
効果:	スキルによるダイスの減少を受けずに判定を行う。							
シャドウハイド	◇	10	効果参照	-	自身	自動	ナリ回	
効果:	回避判定時に使用。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行える。							
カバーリング	★	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。行動済でもカバー可能、行動済にならない。							

