キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	ランペイジ	**Lv.1:**		**レベル**	25
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	ヒューリン			**境遇**	転移事故
出自（効果）	望まれぬ娘			**目標**	諸国漫遊、帰還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	37	41	8	35	8	6
ボーナス	3	12	13	2	11	2	2
クラス修正	0	0	4	0	2	1	1
他修正			1				
能力値	3	12	18	2	13	3	3

HP	209
MP	203
フェイト	8

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	長短自在剣	至近	-2	33	0	0	0	0	0
左手	死線斬り(S1暗闇の短剣)	至近	0	28	0	0	0	0	0
頭部	ロストデビルズキャップS1				1	1			
胴部	古代の衣S1					5	5		
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			12	0	18	0	3	31	8
スキル	暗闇(1)[7]7R1[5]幸運1[10]早A1[7]命中1[7]回避1[10]ガ1[5]ムーヴ1[5]魔防1[7]物防1[5]ドッジ1[5]ディフェンス1[5]魔法1[7]ヒット1[5]ブロック1[5]ハイ魔防1[10]ガード1[10]		1	66	7				
その他	不死特攻1[7]ゾンビ1[7]不死1[5]魔防+10[15]ドッジ魔法+1[7]ロル[8]回避特攻 魔法ロル[7]ドッジ2[10]ハイ回避特攻 魔法ロル[7]ドッジ2[10]ハイ魔防特攻1[5]ゾンビ1[5]魔防+1[5]ムーヴ魔法		5	59	4			7	95
総計(右)			16	158	31	8	8	38	103
総計(左)			18	153					
総計(両)									m
ダイス数			4 d	17 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	13			13	+ 3 d
トラップ解除	12			12	+ 3 d
危険感知	13			13	+ 3 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	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
GMPP	耐毒符×3
MPP	古代竜の心
ミニポメロ	リムブースト・リフレクス
神馬の鞍	
万能薬	
エポナプス	
野菜*5	
シースベルト	以下選択アルカナム
漆黒の星	アルカナム：アリアンロッド×2
ジェミニカード	アルカナム：グランアイン×2
小道具入れ	アルカナム：アーケンラーヴ×2

現在重量：	8		
最大重量：	10	所持金：	58310
		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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-	-	
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								
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]								
ナイトウォーカー	1	-	パッシブ/メイキング	-	-	-	-	
効果：[暗闇]（『R1』P292）によるペナルティを受けない。明度のルール（『R2』P148）を採用している場合、明度2以下のペナルティを受けない。また、[暗闇]の影響がある場所にいる間、攻撃のダメージに+1Dする。								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果：短剣を使用した命中判定に+1Dする。								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備しているこつの武器の「命中力」「攻撃力」「行動補正」を合計し、「種別」をすべて備えたーつの武器として扱う。								
エングレイブド	5	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果：プリプレイに[SLX3+1]点のEPを取得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPは全て失われる。ただし、クライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCになる。P14も参照せよ。								
バッドフォーチュン	1	EP2	効果参照	20m	単体	自動成功	-	
効果：対象が判定でクリティカルした直後に使用する。EPを2点消費。そのクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常通り、ダイスの目を合計して算出する。								
ミアズマバスター	3	EP1-3	ムーヴ	-	自身	自動成功	-	
効果：ダメージ増加を行う。SL点以下の任意のEPを消費（最低1)する。消費したEP1点につき、攻撃のダメージに+10する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	-	シナ1	
効果：いつもの。								
ナイトロード	1	EP1	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：[暗闇]（明度ルール採用の場合は1~3)の効果を受ける場所にいるときに使用可能。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。この効果は[暗闇]の効果を受ける場所から離れるか、シーン終了まで持続する。								
ブレイカーブランド：白兵	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《エングレイブド》5で取得可能。取得する際に白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃からーつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+3Dする。ただし、《エングレイブド》で取得するEPが14点となる。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果：回避判定に+1Dする。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果：回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+[SL+2]する。								
スティール	1	3	DRの直後	-	自身	自動成功	シナSL	
効果：エネミーを対象とした白兵攻撃のダメージロールの直後に使用する。その攻撃の対象のドロップ品をひとつ得る。通常通り、ドロップ品決定ロールを行うこと。(このとき、ドロップ品の決定に効果を発揮するギルドサポートなども適用される)。ドロップ品が設定されていないエネミーに使用した場合、ELx100Gを得る。								
アルカナム	1	-	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、デックを構築する。「種別：アルカナム」とデックについてはレガシーP8も参照すること。								

キャラクター名

プレイヤー名

所持品			
アルカナム：シームルグ×2			
アルカナム：アラクネ×2			
アルカナム：ダナン×2			
アルカナム：アエマ×2			
アルカナム：ブリガンティア×2			
アルカナム：大地×2			
アルカナム：ヨルムンガンド×2			
アルカナム：ダグデモア×2			
アルカナム：ファーヴニル×2			
アルカナム：星×1			
アルカナム：海×1			
アルカナム：ダオ×1			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リバースカード	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	アルカナム携帯	
効果： 「種別：アルカナム」のアイテ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。								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブプロセス	20m	単体	自動成功	シーン1	
効果：未行動のキャラクターに使用可能。対象はイニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。対象はこのスキルの効果を拒否できる。								
ルックアウト	1	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果： リアクションと危険感知の判定の達成値に+[SL+1]する。								
エフェクトスキップ	1	10	判定の直前	-	自身	自動成功	10	
効果 :判定の直前に使用する。その判定で振るダイスの数が、スキルなどの効果（ギルドサポート、パワーを除く)によって減少していても、その効果を受けずに判定を行える。								
レイザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： CL5以上で取得可能。武器攻撃のダメージ+1Dする。								
フェザータップ	1	3	ムーブアクション	-	自身	自動成功	-	
効果 :飛行状態になり、戦闘移動を行う。この時、飛行状態になるだけで移動を行わなくてもよい。飛行状態はメインプロセス終了まで持続する。								
ソードダンス	1	5	マイナーアクション	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+【敏捷】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
スペシャライズ：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果 :取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。《スペシャライズ:短剣》のように記述し、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する。								
レイザーストーム	1	-	ワイドアタック	-	自身	自動成功	シナ1	
効果 :ワイドアタックと同時に使用する。ワイドアタックの「対象：範囲(選択)」「射程:武器」を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更し、エンゲージしていない対象にも行うことができるようになる。								
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【敏捷】判定に+1Dする。								
アルコンシード	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナ2(実質1)	
効果： あなたが行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。そのダメージに+(CL+1)Dする。								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャー	-	自身	自動成功	シーンSL	
効果 :ワイドアタックによる白兵攻撃を二回行う。このワイドアタックはコストを消費しない。同じ対象に二回攻撃しても、別々の対象を攻撃してもよい。								
ボーパルアーツ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃のダメージに＋SL×5する。								
ラピッドハンド	1	-	ラピッドハンド	-	自身	-	-	
効果： 《スペシャライズ》1で取得可能。スペシャライズで選択した武器を使用した武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。								
アフターイメージ	1	12	ムーブアクション	-	自身	自動成功	-	
効果： 《バタフライダンス》1で取得可能。武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1Dする。この効果はシーン終了まで持続する。								
タイムマジック	1	15	ムーブアクション	-	自身	自動成功	-	
効果：「タイミング：ムーブアクション」のスキルを二つ使用できる。ただし、ムーブアクションを増やすスキルや、同じスキルを使用することはできない。								
デスブレイド	5	10	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+【行動値】する。								
シャドウハイド	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :回避判定と同時に使用する。その回避判定が成功した時、その攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス終了後に、メジャーアクションを一回行える。ムーヴアクションとマイナーアクションは行えないことに注意すること。								
ダガーアーツ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣、双装備	
効果： 回避判定の達成値+[SL+2]								
ツインフェンサー	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣、双装備	
効果： 武器を使用した命中判定に+1D								
トップギア	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《デスブレイド》5で取得可能。《デスブレイド》の効果に+[SL×10]する。								
エレメンタルパワー:光	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :取得する際に属性からひとつ選択せよ。《エレメンタルパワー:地》のように記述する。選択した属性の魔法ダメージを与える攻撃に有効。攻撃のダメージを+[SL×4]する。選択した属性ごとに別のスキルとして扱う。								

キャラクター名

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名

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
インテンション	1		パッシブ					
効果：				最大MP+CL				
トレーニング:感知	1		パッシブ					
効果：								
マシンリム	1		パッシブ					
効果：								
ネイティブファイター	1		判定の直後			自動成功	シナ1	
効果：				【感知】判定振りなおし				
効果：								
効果：								
効果：			