

キャラクター名 ルウ	プレイヤー名
---------------	--------

メインクラス	エクスプローラー	Lv.1:	シーフ	レベル	10
サポートクラス	モンク	Lv.1:	ルイネーター	性別	オス
称号クラス				年齢	???
種族	ベスティア			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	25	11	21	7	9	20	8
ボーナス	8	3	7	2	3	6	2
クラス修正	1	1	3	0	2	1	0
他修正						2	
能力値	9	4	10	2	5	9	2

HP	119
MP	90
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	素手	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部									
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			4	0	10	0	9	15	14
スキル									
その他								4	
総計(右)			4	14					
総計(左)					12	3	9	19	14
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	
ポーションホルダー	
LHIMPP	

現在重量:	0
最大重量:	50
所持金:	6619
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
ベスティア:リーオー	★	-	メイキング	-	自身	-		
効果: 素手の攻撃力を[攻撃力:+[CL+4]]に変更する。さらに回避判定の達成値に+1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+[SLx2]								
エンブレイド	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: プリプレイに[SL*3+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となる								
ナイトロード	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: [暗闇]明度のルールを採用している場合は明度1~3の効果を受ける場所にいる時に使用可能。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	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: <エンブレイド> 5で取得可能。取得する際に白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+3Dする。ただし<エンブレイド>で取得するEPが14点となる								
トランス:ジャイアント	4	-	DR直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: ダメージ増加を行う。武器攻撃のDRの直前に使用する。EPを1点消費。その攻撃のダメージに+【筋力基本値】する。								
ピアシングミアズマ	1	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: EPを2点消費。武器攻撃のダメージを貫通ダメージに変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
クリエイトオブション	3	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: ダメージ増加を行う。EPを1点消費。攻撃のダメージに+[SL*4]する。この効果はシーン終了まで持続する。								
スティール	4	3	DR直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果: エネミーを対象とした白兵攻撃のDR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。(この時、ドロップ品の決定に効果を発揮する「ド」が「+」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エネミーレベル*100Gを得る								
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果: あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える(最大、あなたの【最大HP】)								
ラッシュナックル	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	格闘装備	
効果: 戦闘移動、もしくは全力移動を行う。その移動を行った場合、攻撃の命中判定に+1Dする。また、全力移動を行ってもマイナーアクションを行うことができる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
マインドアデプト	1		パッシブ		自身			
効果: 【精神】に+2する								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘	
効果: 武器攻撃のダメージに+【精神】する								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	防衛中1回	
効果: あなたがバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								
ソウルフィスト	1	4	メジャー	20m	単体	命中	格闘使用	
効果: 対象に白兵攻撃を行う。その攻撃は<無>属性の魔法ダメージとなり、ダメージに+[SL*2]する。このスキルはエンゲージしていない、射程内の対象にも白兵攻撃が可能								

年齢不詳、♂、ラウラが王城跡で拾いつつまにか住み着いた猫、もといベスティア人語は話さないが理解はできるようでフリップなどで意思疎通もできる。のんびりとした見た目とは裏腹に喧嘩っ早くすぐシャーシャーモードになる。大好きロストデビルズ装備をラウラに買ってもらった。ラウラにはめっちゃ甘えるLv1シーフ/ルイネーター、インタラプト、スティール2、エンブレイド2

<ロストデビルズマント>装備者が回避判定に成功した時に使用。装備者を攻撃したキャラクターに[スリッパ]を与える。
2D+3+1D+2+1D 命中判定基本+ナイトロード+ロストデビルズ+アームズマスタリー
2D+3+1D+2+1D+1D 命中判定基本+ナイトロード+ロストデビルズ+ラッシュナックル+アームズマスタリー
2D+10+1D+2+1+1D 回避判定基本+ナイトロード+ロストデビルズ+ベスティア+パタフライダンス
<トレジャーハンター1>エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。フェイトを1点消費。さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行う
:フェイト-1
《エンブレイド+ブレイカーブランド:白兵》パッシブ。プリプレイに[SL*3+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となる+《エンブレイド》5で取得可能。取得する際に白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+3Dする。ただし<エンブレイド>で取得するEPが14点となる
《ナイトロード》セットアップ。[暗闇]明度のルールを採用している場合は明度1~3の効果を受ける場所にいる時に使用可能。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。
:EP-1
《クリエイトオブション》セットアップ。ダメージ増加を行う。EPを1点消費。攻撃のダメージに+[SL*4]する。この効果はシーン終了まで持続する。
:EP-1

