キャラクター名
銘苅 彩芽

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	ハンター	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	14
種族	アーシアン			**境遇**	閃光：転移表(事故)
出自（効果）	罠：特異表(事故)			**目標**	平穏：目的表(事故)

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	17	24	9	9	9	9
ボーナス	4	5	8	3	3	3	3
クラス修正	0	2	1	0	2	1	0
他修正			1				
能力値	4	7	10	3	5	4	3

HP	94
MP	70
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	1	52	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S1ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	S1ロストデビルズスキン				1	3			-1
補助	スピードシューズ				1	4			3
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			7	0	10	0	4	15	9
スキル	《アーシアン：事故》《バタフライダンス》《スピードショット》《アームズマスタリー：狩猟》《スペシャライズ：狩猟》		1	1		2	2		
その他	《ロストデビルズキャップ》《ウピードシューズ》《ロストデビルズアイ》《ロストデビルズリング》《スマートフォン》《装備品目》《クイックホルスター》		3	5	2			11	
総計(右)			12	58	15	10	6	26	11 m
総計(左)									
総計(両)									
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	
ロストデビルズリンク	小道具入れ
S1ロストデビルズキャップ	┗スマートフォン
┗敏捷のクリスタル	┗漆黒の星
S1ロストデビルズスキン	┗クイックホルスター
┗飛行のクリスタル	┗
	┗
名馬	ランチボックス
森林冒険セット	┗団子
キャップライト	┗チューイングガム
ベルトポーチ	┗チューイングガム
異次元バッグ	┗チューイングガム

現在重量：	10		
最大重量：	24	所持金：	154355
		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
アーシアン：事故	★	-	パッシブ・メイキング	-	自身	-	-	
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】に+2する。また、キャラクター作成時に、現代アイテムの「価格」を100分の1で購入できる。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーフ・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、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくと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。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1Dする。								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中	-	
効果： 対象に武器攻撃を行う。その攻撃の対象が2体以上の場合、ダメージに+[SL×2]する。								
ギガントウェポン	3	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果： あなたの装備品と携帯品の「種別：狩猟」の武器すべての「重量」と「攻撃力」に+[SL×2]、「行動修正」に-SLする。								
ハンターウェポン	1	-	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個選択せよ。ただし、選択する武器の「レベル」はCL以下でなければならない。選択した武器に「種別：狩猟」を追加し、「重量」に+2、「攻撃力」に+3、「行動修正」に-1する。ただし、マジックアイテムの武器を選択できない。								
アームズマスタリー：狩猟	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
スピードショット	★	-	パッシブ	-	自身	-	弓・錬金銃・魔導銃	
効果： 装備している武器の「行動修正」が0未満の場合、「行動修正：0」に変更する。								
スペシャライズ：狩猟	1	-	パッシブ	-	自身	-	狩猟	
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。								
シークレットフォーミュラ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「タイミング：パッシブ」以外の「使用条件：刀使用、刀装備」のサムライのスキルを、使用する武器の「種別」にかかわらず使用できる。ただし、「種別：刀」以外の武器を使用してそのスキルを使用した場合、「コスト：-」以外のスキルの「コスト」に+2する。								
トゥルーアイ	★	4	DR直後	-	自身	自動成功	刀・防御中1回	
効果：ダメージ軽減を行う。あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[武器の攻撃力/2]する(スキルなどで武器の攻撃力が上昇している場合は、それらを加えたのちに/2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。								
トリプルガンズ	5	-	アイテム	-	自身	-	-	
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+[SL×5]し、「重量：9」「装備部位：双」に変更する。								
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なう(メインプロセス終了後に行動済となる)。								
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。								

上記年齢は1003年の物

一人称：私

・誓約
「三丁拳銃」
【恩恵】パッシブ。あなたはスキル《トリプルガンズ》を、SL1で取得している。
【束縛】あなたは、プリプレイに[CL×CL×10]Gを消費する。消費できない場合、《トリプルガンズ》は効果を失う。

「この世界なら遠慮なく子達を活躍させられる！やったー！」

終わりの見えない戦争やテロが続く中、民間人も最低限の戦闘能力をという思想の元に義務教育で戦闘訓練が課せられた世界から来た女子学生。
学校では兵科ごとに選択授業となっており、彼女は歩兵学科を専攻していた。若干トリガーハッピーの気があり、無駄弾を使用しては教官に怒られていた。そのため、学内成績は良いとはいえなかったが、持ち前の身体能力と思い切りの良さからいくつもの強襲作戦を成功させており、チームの中でもエースと言える立ち位置にいた。
学校のカリキュラムの中で実地訓練と称された課外授業がある。前線から離れた後方陣地位置とはいえ、戦争の渦中にある地域に行くことになった。
しかし、敵軍の罠により襲撃され、友人と共に撤退戦をすることとなる。支給された突撃銃が弾切れを起こし、趣味で持ち歩いていた魔改造大口径拳銃で応戦した結果、敵兵の頭が爆散。それに怯んだ敵兵の攻め手が緩んだため、長く持ちこたえることが出来た。
それでも、戦力差は如何ともしがたく、包囲され逃げ場がない中で敵兵の放ったフラググレネードが炸裂した。死の覚悟をして爆発の瞬間を見ていたが、気が付けば無傷のまま見知らぬ土地に立っていた。
それからしばらくは宛ての無い旅をし、冒険者となった後は平穏な日々を護るために人類の敵を討伐する日々を送っている。
考えるよりも身体が動くタイプで、難しいことは苦手。お気楽で物怖じせず人と接するムードメーカー気質な性格。教育の成果なのか生物だけでなく、人間を

キャラクター名
銘苅 彩芽

プレイヤー名

所持品			
┗チューイングガム			
ポーションホルダー			
┗万能薬			
┗万能薬			
┗万能薬			
┗蘇生薬			
┗蘇生薬			
クーラーボックス			
┗清涼飲料水			
┗清涼飲料水			
┗清涼飲料水			
┗清涼飲料水			
ウェポンケース			
┗			
矢筒			
┗			
┗			
┗			
┗			
┗			
ドロップポーチ			
幸運のストラップ			
転送石：ライン			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
デスターゲット	★	6	マイナー	-	自身	自動成功	魔導銃	
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+【敏捷】する。メインプロセス持続。								
カウンターショット	★	-	判定の直後	武器	単体	命中	魔導銃・ｼﾅﾘｵ1回	
効果：対象が行な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なう。命中判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗となる。								
ロングバレル	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
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。								
モダンアームズ：ハンドガン	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
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。								
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、その対象が行なうリアクションの判定に-1Dする。								
リーズンアウト	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：判定と同時に使用する。その判定に対するリアクションの判定に-1Dする。								
ラストリゾート	★	-	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。その攻撃の対象がエンゲージしている場合、その攻撃は白兵攻撃となる。								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：トラップ解除の判定に+1Dする。								
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。								
トレジャーハンターⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：Ft1点消費。エネミーを倒した際に行なうドロップ品決定ロールを行なった直後に使用する。さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行なう。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：危険感知判定に+1Dする。								
トレジャーハンターⅡ	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：Ft1点消費。使用する際に能力値からひとつ選択せよ。選択した能力値に+2する。シーン持続。								
ダークストーク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：[暗闇](明度ルールを採用している場合は明度1～2)による移動のペナルティを受けない。								
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
トレジャーハンターⅢ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｼｰﾌ・ｼﾅﾘｵ1回	
効果：Ft1点消費。あなたが使用した《インタラプト》に《インタラプト》が使用された時に使用する。あなたが使用した《インタラプト》に対する《インタラプト》は効果は適用されず、かつ使用されたこととなる。								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【最大HP】に+CLする。								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+3する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								