

メインクラス		シーフ	Lv.1:		レベル	7
サポートクラス		ルイネーター	Lv.1:	モンク	性別	
称号クラス					年齢	
種族		フィルボル			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	11	18	15	7	15	11	9
ボーナス	3	6	5	2	5	3	3
クラス修正	0	2	1	1	2	0	0
他修正							
能力値	3	8	6	3	7	3	3

HP	71
MP	63
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	S1七節棍	至近	-3	12				-1	
左手	S1呪縛鎖	至近							
頭部	S1ロストデビルズキャップ				1	1	0		0
胸部	S1ロストデビルズスキン				1	3	0		-1
補助	深紅の腕輪		1		-1	4	-1		
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			8	0	6	0	3	13	8
スキル	アンビ(呪縛鎖のデータはこっち)		-1	4				3	
その他	ロストデビルズアイリンク		2	5	2			4	
総計(右)			7	21					
総計(左)			10	9	9	8	2	19	7
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 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

現在重量：	0		
最大重量：	11	所持金： -37000	預金・借金：

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ニンブル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	作成時に行動値+3							
【戦闘前】	1							
効果：								
	1							
効果：								
【セットアップ】	1							
効果：								
	1							
効果：								
【ムーブ】	1							
効果：								
ラッシュナックル	1	3+1	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出来る。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
ミアズマバスター	3	-	ムーブ	-	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まで持続する。							
	1							
効果：								
【マイナー】	1							
効果：								
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。							
	1							
効果：								
【メジャー】	1							
効果：								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中判定	-	
効果：	対象に武器攻撃を行う。そのダメージに+[SL×2]する。							
トリプルブロウ	1	10+1	メジャー	-	自身	自動成功	弾薬使用：シナリオ回	
効果：	(ワンツリーブロー)で取得可能。白兵攻撃を3回行う。この白兵攻撃では「タイミング:メジャークション」のスキルやパワーは使用できず、「対象:単体」となる。同じ対象に3回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。							

AM鞭1・アンビデクスタリティ・ワイドアタック1/ワンツープロウ2

=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
	1							
効果：								
【判定の直前】	1							
効果：								
ワンツブロウ	5	3+1	判定の直前	-	自身	自動成功	格闘使用	
効果：	白兵攻撃の命中判定の直前に使用する。その判定のダイスに+1Dする。							
	1							
効果：								
【判定の直後】	1							
効果：								
	1							
効果：								
【ダメ前】	1							
効果：								
	1							
効果：								
【ダメ後】	1							
効果：								
スティール	4	3	ダメジロールの直後	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	エネミーを対象とした白兵攻撃のダメ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奪う。通常どおり、ドロップ品決定ルールを行うこと[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、[エネミーレベル×100]Gを得る。							
	1							
効果：								
【フリー】	1							
効果：								
	1							
効果：								
【クリンナップ】	1							
効果：								
	1							
効果：								
【効果参照】	1							
効果：								
	1							
効果：								
【パッシブ】	1							
効果：								
アームズマスタリー:鞭	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果：	取得する際に「短剣・鞭」からひとつ選択せよ。《アームズマスタリー:短剣》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズマスタリー:〜》を同時に適用できない。							
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭	
効果：	[「右手」と「左手」]それぞれ使用条件で指定された武器を装着している時に有効。装着しているふたつの武器の「命中補正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部位:両」のひとりの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは、同時に使用できない。							
メイスファイティング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	「タイミング:パッシブ」以外の「使用条件:格闘使用、格闘装備」のモンのスキルを、「種別:打撃」でも使用できる。ただし、「種別:格闘」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:」以外のスキルは「コスト」に+1する。							
エングレイブド	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	アプリアレイに[SL×3+1]点のEPを取得する。アフターレイの時、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。P14も参照せよ。							

キヤブレンダー右

プレイヤー名

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	1							
効果：								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								