キャラクター名
アーチャー

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:**	ガーデナー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	27
種族	ヒューリン			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	放浪者			**目標**	渇望

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	22	29	36	9	27	16	6
ボーナス	7	9	12	3	9	5	2
クラス修正	0	1	3	0	2	1	1
他修正							
能力値	7	10	15	3	11	6	3

HP	220
MP	217
フェイト	17

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ディバインナイフ			36			1		
左手	ストームナイフ			36					
頭部	S3ハット					1			
胴部	S1コンバットクローク					6			
補助	スピードシューズ				1	4	0		3
装身具	黒羽根のイヤリング								
能力値			10	0	15	0	6	26	12
スキル	スペシャライズ、ボーパルアーリ、ラピッドハンド、イミューンウェイト、レイザーシャープ		1	50					2
その他	ストームナイフ、ブラッディベレー、陸マグロ、漆黒の星、スピードシューズ		3	3	2			4	20
総計(右)			14	89	18	11	7	30	37 m
総計(左)			14	89					
総計(両)			14	125					
ダイス数			4 d	3 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11	1		12	+ 3 d
トラップ解除	10	1		11	+ 3 d
危険感知	11	1		12	+ 3 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	6			6	+ d
錬金術判定	10			10	+ 4 d

所持品	
陸マグロ	ポーションホルダー
	- ハイMPポーション*5
異次元バッグ	ハイHPポーション*3
ベルトポーチ	
	クーラーボックス
シースベルト	- ハイMPポーション*4
- 三徳包丁	
	ランチボックス
ウェポンケース	- にく*2
- コンポジットボウ	- 野菜*3

現在重量：	16		
最大重量：	56	所持金： 189885	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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
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]								
アームズマスタリー：短剣	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：～～》を同時に適用することはできない。								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣、鞭装備	
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。装備しているふたつの武器の「命中補正」「攻撃力」「行動補正」を合計し、「種別」をすべて備えた「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はすべて適用、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。								
ガーデン：洞窟	1	5(6)	セットアップ	20m	範囲	錬金術判定		
効果： 対象が行なう回避判定に-1Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する。								
ルートディビジョン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： あなたが使用する《ガーデン：～～》を「対象：範囲（選択）」に変更する。								
レイザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+1Dする。								
ブレイクガーデン	5	5(6)	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：攻撃の対象が《ガーデン：～～》の効果を受けている時に有効。ダメージ増加を行なう。武器攻撃と同時に使用する。その武器攻撃のダメージに[（SL)D]する。ただし、メインプロセス終了時に攻撃の対象が受けている《ガーデン：～～》はすべて解除される。								
エリュシオン	2	9(10)	《ガーデン：～～》	-	自身	自動成功	SL/シナリオ	
効果： 《ガーデン：～～》と同時に使用する。《ガーデン：～～》を「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。								
ガーデン：荒野	1	5(6)	セットアップ	20m	範囲	錬金術判定		
効果： 対象が行なう攻撃の命中判定に+1Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する。								
シャングリ・ラ	1	19(20)	《ガーデン：～～》	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：《ガーデン：～～》と同時に使用する。フェイトを2点消費。《ガーデン：～～》を「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更し、さらに「効果」の「この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行なうまで持続する」を「この効果はシーン終了まで持続する」に変更する。GMは演出で自然が永続的に変化するとしてもよい。								
アルケミカルサークル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 錬金術判定に+1Dする。								
アーキテクチャ	1	9(10)	セットアップ	-	自身	自動成功	1/セットアップ	
効果：《ガーデン：～～》と、《ガーデン：～～》以外の「タイミング：セットアッププロセス」のスキルかパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ピアシングストライク	3	5	DR前	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+[（SL)D]する。								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1Dする。								

ファサリナに20万譲渡

キャラクター名
アーチャー

プレイヤー名

所持品			
小道具入れ			
- 漆黒の星			
- 釣り竿			
- ドレスブック			
調理道具			
冒険者セット			
- 野営道具			
- ロープ			
- ランタン			
- 火打ち石			
耐毒符*3			
対抗：スリップのクリスタル			
ディバインナイフ			
ストームナイフ			
ブラッディベレーのクリスタル			
共鳴のクリスタル			
運命のクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ソードダンス	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：　ダメージ増加を行なう。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：長剣》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。ただし、他の《スペシャライズ：～～》を取得できなくなる。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ、シーン	
効果：対象が「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した時に使用する。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どおり消費する。								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャー	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果：《ワイドアタック》による白兵攻撃を2回行なう。この《ワイドアタック》はコストを消費しない。同じ対象に2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	7	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果：　武器攻撃のダメージに+[SL*5]								
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。								
レイザーストーム	1	-	《ワイドアタック》	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
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なうことができるようになる。								
ゴーストアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　《ピアシングストライク》の効果に+[（SL)D]する。								
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
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	-	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	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：ムーブアクション」のスキルをふたつ使用できる。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。								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	1/シーン	
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なう（メインプロセス終了後に行動済となる）。対象はこのスキルの効果を拒否できる（この場合、使用回数には数えない）。								
ピンポイントアタック	3	10	ムーブ	-	自身	自動成功	SL/シーン、短剣使用	
効果：武器攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ダッシュアタック	1	5	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：ダメージ増加を行なう。戦闘移動を行なう。その戦闘移動を行なった場合、白兵攻撃のダメージに+2Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ナイフパリー	1	3	DL後	-	自身	自動成功	白兵装備、双装備、防御中1回	
効果：ダメージ軽減を行なう。あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージを-[あなたが装備している武器の攻撃力の合計]する。								
マジックカット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　《ナイフパリー》が魔法ダメージに対しても効果を発揮するようになる。								
ツインフェンサー	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用、双使用	
効果：　武器を使用した命中判定に+1Dする。								
コーデックス	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：　コーデックスを取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。コーデックスはシーン終了時に失われる。								
マインドマスター	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	SL/シーン、セットアップ1回	
効果：《コーデックス》と「タイミング：セットアッププロセス」のスキルを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
ダブルジャンル	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：コーデックスの「《コーデックス》を使用する際にクラスからひとつ選択せよ」を「《コーデックス》を使用する際にクラスからふたつ選択せよ」に変更する。								
パワーダウン	1	10	リアクション	武器	単体	命中判定	1/シーン、双装備	
効果：対象が行なった武器攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行なう。この対決に勝利した場合、対象が行なったあなたへの攻撃は失敗となる。さらに対象に[CL*5]点のHPロスを与える。								
ストップトラップ	1	15	判定の直後	視界	単体	敏捷	1/シーン	
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、【敏捷】判定を行なう。また、この判定の達成値に+[SL*2]する。【敏捷】判定に成功した場合、対象の攻撃は失敗する。								

キャラクター名

アーチャー

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
時の支配者	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキル、パワーの使用を宣言した時に使用する。そのスキル、パワーは効果を発揮せず、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、パワーは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
死点撃ち	1	F3	判定の直前	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃の命中判定の直前に使用する。フェイトを3点消費。その判定のすべてのダイスの目を6に変更する。また、その攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキル、アイテムも使用できず、攻撃の対象にカバーを行なうことはできない。								
マイスター：錬金術	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	錬金術判定に+1Dする。							
天の火	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	武器攻撃と同時に使用する。その攻撃のダメージに+[CL*10]する。							
アレンジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	取得した際、「SL上限：3、5」のスキルからひとつ選択する。選択したスキルの「SL上限」に+1する。							
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾被装備	
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。							
ディテクト	1	8	判定の直前	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果：	回避判定の直前に使用する。その回避判定で1個でも6の目が出た場合、その回避判定はクリティカルとなる。							
嵐の王	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《レイザーストーム》を「使用条件：シナリオ2回」に変更し、「効果」に、「その《ワイドアタック》で行なう武器攻撃のダメージに+【行動値】する」を追加する。								
魔の白刃	1	25	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：使用する際に属性を選択し、白兵攻撃を2回行なう。この攻撃では「タイミング：メジャーアクション」のスキル、パワーは使用できず、「対象：単体※」となり、選択した属性の魔法ダメージに変更する。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象に攻撃してもよい。								
異才：スカウト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	スカウトのスキルを取得する							
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	イニシアチブプロセスにメインプロセスを行なえる。行動済みにならない。							
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	危険感知の判定に+1Dする。							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【最大MP】に+CLする。《バイタリティ》と同時に取得できない。							
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	起用基本値+3							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷基本値+3							
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値+3							
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。							
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ解除の判定に+1Dする。							
アンチトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定の達成値に+1する。さらに、あなたが作動させたトラップが要求する判定に有効。その判定の達成値に+2する。								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行なえる。							
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	警戒行動を行なうことが可能となる。さらに聞き耳の判定に失敗しても、相手に気づかれなくなる。							

キャラクター名
アーチャー

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
インサイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、嘘をついている理由や隠している内容までは、この判定では分からない。								
ディレクションセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :自分の位置や方角を確かめたり、道に迷わないようにするための【感知】判定に+1Dする。GMは森の中や迷路などの登場判定に、このスキルの効果を使用できるとしてもよい。								
ドレスビースト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「分類：魔獣」のエネミーのドロップ品決定ロールの時に有効。ドロップ品決定ロールの結果とは別に、にくを1個取得する。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】*2]になる。								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正：±0」に変更する。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
フィッシング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果 :シーン終了時に使用する。MP回復を行なう。【MP】を[2D+(CL*2)]点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、近くに池や川がないなどの理由で、GMは使用を却下してもよい。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。								
フェンサーⅠ	1	F1	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費。その攻撃のダメージに+[（その攻撃の対象の数）D]する。								
アースノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :あなたは「使用条件：アーシアン」スキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない。								
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【感知】判定で行なう情報収集の判定に+1Dする。								
スティグマ	1	F1	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果 :判定を行なった（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする。								
フェンサーⅡ	1	F1	判定の直前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果： リアクションの判定の直前に使用する。フェイトを1点消費。そのリアクションの判定に+2Dする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								