キャラクター名	プレイヤー名
佐々木 小次郎	

メインクラス	ランペイジ	Lv.1:		レベル	70
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	サムライ	性別	男
称号クラス				年齢	20代後半
種族	ヒューリン			境遇	正体
出自（効果）	神官			目標	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	63	69	18	24	18	22
ボーナス	7	21	23	6	8	6	7
クラス修正	1	2	2	0	2	1	0
他修正							
能力値	8	23	25	6	10	7	7

HP	541
MP	521
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	物干し竿[40/両/21]	至近	-1	34	0	0	0	0	0
左手	トゥーハンドアタック			10					
頭部									
胴部	ストライダークローク[13/7/9]				2	9		3	2
補助	ローグマント					4			
装身具	迅雷の鞘							3	
能力値			23	0	25	0	7	35	13
スキル	フォアストール、インサイトブレイド、クイックムーブ、デスゲイル、アクセルヒット、スペシャライズ：刀、韋駄天、風と歩む者		13	36	6			26	10
その他	マスタースピリット、ラピッドハンド、フォーチュンヒット		1	33					
総計(右)			36	113	33	13	7	67	25 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 d	3 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10			10	+ 3 d
トラップ解除	23			23	+ 4 d
危険感知	10			10	+ 3 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイHPポーション*16	異次元バック
ハイMPポーション*4	鯨油
ポーションホルダー	転送石*3
ランタン	小物入れ
ベルトポーチ	仮面
釣り竿	チョーク*2
冒険者セット	小型ハンマー
理力符*1	香水
バックパック	
万能薬	
万能薬	

現在重量：	33
最大重量：	64

所持金：	139000	預金・借金：	30000

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	5	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]							
スピリッド・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	種別：刀の武器をSL個取得する。自身のみが装備、使用できる							
トゥーハンドアタック	5	-	パッシブ	-	自身	-	刀装備	
効果：	種別：刀の武器を装備部位：両に変更し、攻撃力を[SL*2]							
アームズマスタリー：刀	1	-	パッシブ	-	自身	-	刀装備	
効果：	命中判定に+1Dする							
ソニックブーム	2	4	メジャー	[SL*10]m	単体	命中		
効果：	対象に白兵戦攻撃。エンゲージしていない敵にも攻撃できる							
ソニックバースト	3	2	《ソニックブーム》	-	自身	自動成功	刀装備	
効果：	ダメージ増加処理。+[(SL)D]する							
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	対象の「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを、効果を発生・持続させずに即座に終了させ、消費させる							
ピアシングストライク	3	5	ダメージロール直前	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージ増加処理。+[(SL)D]する							
グランススラッシュ	1	2	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	刀装備、シーン1回	
効果：	属性から1つ選択し、攻撃をその属性に変更する							
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避判定を+1Dする							
フェイント	1	4	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	武器攻撃の対象が行うリアクション判定に-1Dする。メインプロセス終了まで持続							
フェンサーⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果：	武器攻撃と同時にフェイトを1点消費。ダメージに+[(攻撃の対象の数)D]							
ディフレクション	2	6	リアクション	視界	単体	命中	シナリオSL回	
効果：	対象の射撃、魔法攻撃のリアクションを命中判定で行い、勝利した場合自身への攻撃を失敗する							
リフレクション	1	4	《ディフレクション》	-	自身	自動成功	刀装備、シナリオ1回	
効果：	《ディフレクション》の対決に勝利したとき、攻撃を行った対象にその攻撃が命中する。攻撃を行った対象がダメージロールを行い、そのダメージを適応する							

バトル開始1「では、果たし合おうぞ」
バトル開始2「落としがいがある首よ」
スキル1「さて……仕掛け時と見たが如何に」
スキル2「石火春雷……一刀にて証を示す」
コマンドカード1「承知」
コマンドカード2「ふっ……」
コマンドカード3「心得た」
宝具カード「ここが勝負どころよな」
アタック1「ふっ」
アタック2「はぁっ！」
アタック3「遅いな」
エクストラアタック「見せ所よな……！」
宝具「秘剣『燕返し』！」
ダメージ1「何と……！」
ダメージ2「ちっ」
戦闘不能1「あっけないものよ……」
戦闘不能2「不覚をとったか……」
勝利1「一念鬼神に通じる。人の身と侮ったな」
勝利2「刀身に歪みなし、まったくの無傷であった」

レベルアップ「ふむ……男前が上がったかな」
霊基再臨1「月見に一杯。いやぁ、実にめでたい」

キャラクター名
佐々木 小次郎

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
フォアストール	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【行動値】に+[SL*2]								
フェンサーII	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果： リアクション判定直前にフェイトを1点消費し、リアクション判定に+2D								
フェンサーIII	1	-	パッシブ	-	自身	-	シーフ	
効果： フェイトを使用した武器攻撃のダメージロールのダイスを+2Dにする								
インサイトブレイド	1	-	パッシブ	-	自身	-	刀装備	
効果： 命中判定に+3								
パワースマイト	1	7	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果 :自身を待機状態にし、武器攻撃のダメージに+[(自身の【行動値】/10)+1D]する。ダメージロールを行うごとに計算、ラウンド終了まで持続								
カバーリング	1	2	ダメージロール直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果： カバー行動。行動済みでもカバー可、未行動で使用しても行動済みにならない								
カバームーブ	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： カバーリングの射程を20mに変更。自身は移動しない								
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、戦闘移動。白兵攻撃に+2D。メインプロセス終了まで持続								
レイザーストーム	1	-	《ワイドアタック》	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 《ワイドアタック》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える								
トゥルーアイ	1	4	ダメージロール直後	-	自身	自動成功	刀装備、防御中1回	
効果： ダメージ軽減。自身が受けるダメージを-[武器の攻撃力/2]する。上昇分も加味								
クイックムーブ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【行動値】と【移動力】に+[SL*2]								
ディテクト	1	8	判定直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 回避判定の直前に使用し、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								
アクロバットドッジ	1	10	判定直後	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 回避判定の直後に使用し、その判定を振りなおす。ダイス数は変更されない								
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【敏捷】判定に+1D								
ストライクバック	3	4	リアクション	武器	単体	命中判定	シーンSL回	
効果： 対象の白兵攻撃のリアクションを命中判定で行い、勝利した場合対象に[CL*5]のHPロスを与える。対象の攻撃は自動成功する								
ショットバック	1	4	《ストライクバック》	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃に対しても《ストライクバック》を使用可能になり、「射程：視界」に変更する								
デッドリーアタック	5	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :武器攻撃と同時に使用し、その武器攻撃に対するリアクション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、アイテムを使用できない。その武器攻撃は貫通ダメージとなる								
パーフェクトアイ	3	-	《トゥルーアイ》	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 《トゥルーアイ》の効果に+[SL*10]する								
マスタースピリット	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果：《スピリット・オブ・サムライ》で取得した「種別：刀」の武器の「命中修正」「行動修正」に+SL(最大±0)、攻撃力に+[SL+2]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								
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								
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。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								

キャラクター名
佐々木 小次郎

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
アフターイメージ	1	12	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃の命中判定に+1D、回避判定に+1Dする。シーン終了まで持続								
プレッシャー	1	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果 :ダメージ増加処理。武器攻撃に+[SL*3]し、対象は1点でもHPダメージを受けた場合、[威圧]を与える。メインプロセス終了まで持続								
アナザースタイル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《スタイル：～》をふたつまで取得することが可能になる								
スタイル：シンエイ	3	6	《ストライクバック》	-	自身	自動成功	刀使用、シナリオSL回	
効果： 《ストライクバック》によるリアクションに成功した場合、自身への攻撃は失敗となる								
スタイル：ホウゲン	3	11	《ディフレクション》	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： 《ディフレクション》によるリアクションに勝利した場合、自身と同じエンゲージにいるキャラ全てへの攻撃は失敗となる								
デスゲイル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器を使用した命中判定に+[SL+2]する								
アクセルヒット	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 白兵攻撃のダメージに+[SL*4]する								
カリキュレイト	1	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 未行動の時使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。メインプロセス終了後、行動済みになる								
ラストアクション	1	10	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： メインプロセスを1回行う。自身を回復させることはできない								
デスブレイド	5	10	ダメージロール直前	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： ダメージ増加処理。ダメージに+[行動値]する								
シャドウストーク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 移動を行っても隠密を解除されず、エンゲージもできる。スキル、パワー、アイテム、ギルドサポートの効果にも反映								
マスターストライク	3	-	《ストライクバック》	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 《ストライクバック》で行う命中判定で6の目が1個以上出た場合、その判定はクリティカルとなる								
デッドリーブレイド	1	-	《デッドリーアタック》	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 《デッドリーアタック》を使用した武器攻撃に+20								
スペシャライズ：刀	1	-	パッシブ	-	自身	-	刀使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+SL、ダメージに+SL								
ラピッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	刀使用	
効果： 《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								
クリアマインド	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： クラスを1つ選択し、取得してる選択したクラスのスキルを「コスト：-」にする。ラウンド終了まで持続								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 《ワイドアタック》による白兵攻撃を2回行う。《ワイドアタック》のコストを消費せず、同じ対象、別々の対象を攻撃してよい								
クイックエイド	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 【HP】を[CL*10]点回復し、バッドステータスをすべて回復する								
ディアスアピア	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 隠密状態になる								
ファーストストライク	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果 :武器攻撃の命中で1個以上6の出目が出た場合、その攻撃はクリティカルとなる。追加できるダイスは通常どおり処理に処理する。自身の攻撃の命中判定がクリティカルするか、シーン終了まで持続								
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し、判定が成功した場合、その攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス終了時に、メジャーアクションを1回行える								
天の火	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用し、攻撃のダメージに+[CL*10]する								

キャラクター名
佐々木 小次郎

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
異才：スカウト	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ランペイジのスキルを1つ選択し、取得またはレベルアップする							
アキュレイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【器用】判定に+1D							
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果	:イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。行動済みでもメインプロセスを行うことができ、このメインプロセスを行ったことで行動済みにならない							
死点撃ち	1	-	判定直後	-	自身	自動成功		
効果	:フェイトを3点消費し、武器攻撃の命中判定をすべてのダイスの目を6に変更する。また、その武器攻撃に対するリアクション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、アイテムを使用できず、攻撃の対象にカバーを行うことはできない							
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	既に使用した「シナリオ～回」のスカウトのスキルひとつの使用回数を1増やす							
フォーチュンヒット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージに+【幸運】する							
嵐の王	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果	:自身の《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》で行う武器攻撃のダメージに+【行動値】する」を追加する							
インセンサブル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敵キャラクターがエンゲージしていても隠密状態になることが出来る							
時の支配者	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	対象の「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキル、パワーを、効果を発生・持続させずに即座に終了させ、消費させる							
韋駄天	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージに+[SL*5]、【行動値】に+[SL*2]する							
風と歩む者	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃の命中判定と回避判定の達成値に+[SL*2]する							
猿飛	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	フェイトを消費したリアクション判定を+2Dとする							
空蝉	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	回避判定の直後に使用し、その判定の結果をクリティカルにする							
トップギア	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	《デスブレイド》の効果に+[SL*10]する							
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知判定に+1D。トラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる							
ミュトスノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	伝説、神話の知識技能に+1D							
エンラージリミッド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	携帯品の重量制限が「【筋力基礎値】*2」になる							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【最大MP】に+CLする							
イクイップリミット	1	-	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							
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思疎通ができる							
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	危険感知判定に+1D							
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	残された足跡や痕跡などを元に追跡する【感知】判定に+1D							

キャラクター名
佐々木 小次郎

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
トランプ	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 情報収集判定に+2D。GMは使用を却下しても良い								
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 隠密状態のキャラを見つける、または隠密状態の自身が発見されるときの対決判定に+1D								
マジックノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術に関する事柄についての【知力】判定に+1D								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： トラップ解除判定に+1D								
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。嘘の理由や内容などは分からない								
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 交渉や説得などの【精神】判定に+1D								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した基礎能力値に+3								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した基礎能力値に+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した基礎能力値に+3								
ヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： さまざまな国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかの【知力】判定に+1D								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果 :対象が戦闘不能の時、難易度10の【器用】判定を行い、成功した場合、対象の戦闘不能を回復し【HP】を1にする。対象は行動済みとなる								
フェザー	1	6	効果参照	-	自身	魔術判定	シーン1回	
効果： 落下によるダメージロール直前に使用し、落下によって受けるダメージを0にする								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する								
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： はったりや嘘をついて騙すなどの【精神】判定に+1Dする								
ブレイクフォール	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 落下によるダメージロール直前に使用し、落下で受けるダメージを-1Dする								
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【感知】判定で行う情報収集の判定に+1Dする								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1D								
オウルアイド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： [暗闇]による判定のペナルティーが-1Dではなく、達成値に-2となる								
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、リアクション判定に-1Dされなくなる								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1D								
効果：								
効果：								