キャラクター名
ラタ＝トゥイユ

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**		**レベル**	16
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	24歳
種族	ヴァーナ			**境遇**	略奪
出自（効果）	闇の一族			**目標**	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	7	21	21	30	21	9
ボーナス	3	2	7	7	10	7	3
クラス修正	0	0	0	3	3	1	1
他修正				3	1		
能力値	3	2	7	13	14	8	4

HP	104
MP	180
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	蒼き十三の月の剣	至近	0	9	0	0	0	0	0
左手	おしゃれの盾		0	0	0	3	0	-1	0
頭部	メイジハット					2			
胴部	バニッシュローブ				-1	6	-5		
補助	月光の腕輪						2		
装身具	真理の書								
能力値			2	0	7	0	8	21	8
スキル	オーバーパス、フェイス：ダグデモア							3	5
その他	士気高揚		+1d		+1d				
総計(右)			2	9	6	11	5	23	13 m
総計(左)			2	0					
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	14	+1 d		14	+ 3 d
トラップ解除	2	+1 d		2	+ 3 d
危険感知	14	+1 d		14	+ 3 d
エネミー識別	13	+3 d	4	17	+ 5 d
アイテム鑑定	13	+1 d	4	17	+ 3 d
魔術判定	13		1	14	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ 2 d

所持品	
冒険者セット	
ベルトポーチ	ウェポンケース
異次元バッグ	- ナイフ
* ポーションホルダー	ナイフ
*	
*	
*	～ 小道具入れ
*	～ エメラルド
* ハイMPポーション	～ エメラルド
グレートMPポーション	～ エメラルド
	～ エメラルド

現在重量：	14		
最大重量：	22	所持金：	33749
		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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 狼族、移動力+5m、行動値に+1								
エアリアルスラッシュ	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 風属性の魔法攻撃を行う。DRは2d+5となり、魔術判定に+1dする。								
エアリアルセイバー	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 風属性の魔法攻撃のダメージに+SL×4								
コンセントレイション	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に+1d								
シークレットアーツ	5	5	判定後	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果 :命中判定の直後に使用する。命中判定で振ったダイスのうち、3個以下の任意の数のダイスを振りなおす。その結果6の目が2個以上になればクリティカルとなる。								
バーストブレイク	3	-	メジャー	20m	範囲(選択)	精神	1/ｼﾅﾘｵ	
効果 :対象に特殊攻撃を行う。攻撃の命中判定は【精神】判定となり、ダメージは2d+SL×10の貫通ダメージとなる。また攻撃に対するリアクションの判定が必ず失敗となり、タイミング：リアクションのスキルやアイテムを使用できない。								
ブーストマジック	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 魔法ダメージに+【感知】								
ホーミングヒット	1	-	判定前	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 攻撃に対するリアクションの判定が必ず失敗となり、タイミング：リアクションのスキルやアイテムを使用できない。								
インプロージョン	1	8	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃の命中判定がクリティカルした場合に使用する。その攻撃の対象の魔法防御力を0とみなしてダメージを算出する。								
ダブルアーツ	1	20	メジャー		自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果 :タイミング：メジャーのニンジャのスキルとタイミング：メジャー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。								
ビッグバン	1	-	バーストブレイク	-	自身	-		
効果： バーストブレイクと同時に使用する。バーストブレイクのダメージに+CL×5する。								
ハンドシンボル：爆	1		ムーヴ					
効果：								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： エネミー識別を行える。また行動済みにならない。								
コンコーダンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： エネミー識別を対象：場面(選択)、射程：視界　の全ての対象に行える。								
クイックサーチ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： エンサイクロペディアとセットアップのスキル１つを使用する。								

元は貴族に仕える諜報部の一族の生まれ。

昔、誤情報を掴んでしまったことがあり、その結果として
雇い主の大切にしていた財宝が盗まれてしまう。
その事件がきっかけで、諜報部を抜けることとなる。

その後は稼ぎを求めて右往左往しており、
一時期は海賊に世話になったこともある。

普段は人当たりが良い対応をしているが、
貧乏生活の時期があったためか、金銭への執着が強く
今でも金銭目当てで仕事をしていたりする。

●コネクション
ラタ：d66 ⇒ギンコ
Arianrhod：(D66) → 24　取引

●ギルド名
太陽(接続詞)ジャスティス
GL6
蘇生(1)、祝福(1)、陣形(1)、目利き(1)、限界突破(1)、目利き(1)、士気高揚(5)

キャラクター名
ラタ＝トゥイユ

プレイヤー名

所持品			
～ --エメラルド			
# ランチボックス			
#			
#			
#			
#			
#			
% 大きな目 %			
\ ラクダ			
\ エメラルド×5			
\			
虹の輝き			
月光の種			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	-	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： 魔法攻撃と同時に使用し、対象を単体※に変更する。魔法ダメージに+CL×10								
エリュダイト	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 【知力】判定のダイスを増やす一般スキルの効果を「判定に+1dする」から「判定に+2dする」に変更する。								
マテリアルコンポーネント	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： 宝石を「種別：道具」のアイテムとし。特定の属性の魔術ダメージに+2dする。魔術判定の直前に使用し、使い捨てとなる。								
マジシャンズマイト	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
チートマジック	2	8	ムーヴ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：タイミング：メジャーの分類：魔術の魔法攻撃を行う時に、射程内からSL+1のエンゲージを選択する。対象を選択したエンゲージにいる任意のキャラクターに変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
テンペスト	1	12	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 風属性の魔法攻撃を行う。DRは2d+20となり、魔術判定に+1dする。								
マスターマジック	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 魔法攻撃のダメージに+SL×5								
エンチャントウェポン：闇	1	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象が行う武器攻撃のダメージを闇属性の魔法ダメージに変更する。さらに、その攻撃へのリアクションの判定に-1dする。								
デュアルエフェクト	2	10	効果参照	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果： 魔法攻撃の命中判定を行った(スキルやフェイトの振りなおしも終了)したあとに使用する。1個のダイスの目を6に変える。								
ブラインドフォールド	1	12	判定前	20m	単体	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果： 対象が行う判定に-1dする。								
インクリーズデバイス	3	12	セットアップ	20m	SL体	自動成功		
効果： 対象が行う攻撃のダメージに+【知力】する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
シャドウスフィア	1	12	メジャー	20m	範囲(選択)	自動成功		
効果： 闇属性の魔法攻撃を行う。DRは2d+20となり、威圧を与える。								
ルインストーム	1							
効果：								
チャージマジック	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： すでに使用した《リゼントメント》の使用回数を１増やす。								
カウンタースペル	1							
効果：								
モンスターロア	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： エネミー識別の判定に+1d								
シックスセンス	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 奇襲攻撃をされた時、リアクションに-1dされない。								
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 【行動値】+2								
トレーニング：感知	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 感知基本値+3								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+3								
エンチャンターⅠ	1	F1	ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ	-	自身	自動成功		
効果： エンチャントウェポンで付与する属性を選択した属性に変更する。								
エンチャンターⅡ	1	F1	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果： 戦闘前にエンチャントウェポンを使用する。								

キャラクター名
ラタ＝トゥイユ

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
ウェポンチェンジ	1	4	ムーヴ					
効果：								
トレーニング：知力	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	知力基本値+3							
ミュトスノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	神話や伝説に関する事柄を知っているかどうかの【知力】判定に+1d							
スティグマ	1	F1	効果参照	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	判定を行い、スキルやフェイトでの振りなおしも終了した後に使用する。その判定の達成値に+1d							
セイラーノウリッジ	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	航海や海での操船の知識について知っている【知力】判定に+1d							
ウォーターブリージング	1	5	メジャー	至近	単体	魔術		
効果：	対象は遊泳状態でも【移動力】を減衰しなくなり、全力移動も可能となる。シーン終了まで持続する。							
インテンション	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	最大MP+CL							
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。							
アイテムマスタリー	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
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：								