

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ランページ	Lv.1:		レベル	30
サポートクラス	ガンスリンガー	Lv.1:	ガンスリンガー	性別	女
称号クラス				年齢	10
種族	ヒューリン			境遇	天涯孤独
出自 (効果)				目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	22	36	42	8	39	12	9
ボーナス	7	12	14	2	13	4	3
クラス修正	0	3	2	0	2	1	0
他修正							1
能力値	7	15	16	2	15	5	4

HP	262
MP	251
フェイト	12

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	20m	2	48	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	シャドウベレー		2		3	5			
胴部	エクリプスベスト				2	19	3	5	3
補助	時の砂時計								2
装身具	ミリタントチャーム							5	5
能力値			15	0	16	0	5	31	12
スキル	クイックホルスター、漆黒の星、風の蹄鉄、幸運の鍵、シャドウベレー		21	65	18			10	
その他	クイックホルスター、漆黒の星、風の蹄鉄、幸運の鍵、シャドウベレー		3		2			5	
総計(右)			43	113					
総計(左)					41	24	8	55	22
総計(両)									m
ダイス数			5 d	3 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	15			15	+ 3 d
トラップ解除	15		2	17	+ 2 d
危険感知	15			15	+ 3 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	15			15	+ 2 d

所持品	
ベルトポーチ	漆黒の星
バックパック	風の蹄鉄
ポーションホルダー	幸運の鍵
小道具入れ	
異次元バッグ	
冒険者セット	
くさび	
毒消し	
EXHPポーション*6	
EXMPポーション*6	
クイックホルスター	

現在重量: 31
 最大重量: 39
 所持金: 74094
 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
ハーフブラッド	★	-	パッシブ	-	-	-		
効果: タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
ドッジムーブ	5	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備時	
効果: 回避判定と同時に使用。その回避判定の達成値+[SL+2]。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体		ナリオ1回	
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使用可。そのスキルを即座に終了とする。								
フルスピード	1	4	効果参照		自身			
効果: 移動と同時に使用。その移動では【移動力】に+[SL×5]する。								
タイフーンドッジ	3	10	効果参照		自身			
効果: 回避成功直後使用。攻撃のダメージ+[SL×5]、シーン終了まで持続。								
バレットレイブ	1	3	効果参照		自身		魔導銃使用	
効果: 魔導銃と同時に使用。攻撃対象とエンゲージしている場合、リアクション判定-1D。								
	○							
効果:								
フィールドワーク	3	4	判定直前		自身		シーンSL回	
効果: 判定直前に使用。+1D。								
	○							
効果:								
ラストラック	2	10	判定直後		自身		シナリオ3回	
効果: SL個以下の任意のダイスを振り直す。振り直し後、6の数が2個以上になったらクリティカル。								
	○							
効果:								
スナイピング	5	3	セットアップ		自身		魔導銃装備	
効果: 射撃攻撃の命中判定+[SL+2]。ラウンド間持続。								
クイックスナイプ	1	7	《スナイピング》		自身		魔導銃、《スナイピング》	
効果: 《スナイピング》と同時に使用。射撃攻撃のダメージ+4D。								
	○							
効果:								
カリキュレイト	1		イニシアチブ		自身		シーン1回	
効果: 未行動時使用可。イニシアチブにメインプロセスを行う(メインプロセス終了時に行動済となる)。								

【回避ダイス計算】
 基礎: 2+バ`タフダイ`ス: 1+異才: `ア`タ`イ`ム`ジ` : 1+異才: `イ`ン`テ`リ`ジョン` : 1+時の砂時計: 1=6
 (+フィールド`ワーク`or`Fate` : 1+ラ`ン`ク`ジョ`ット` : 1+キ`ャ`ッ`チ`ア`クト` : 2)=10

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____

ラジア

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	
アデングダム	1	8	イニシアチブ		自身		シナリオ1回		
効果:			イニシアチブにメインプロセス。行動済にならない。						
マジックバレット	1	6	マイナー		自身		魔導銃使用		
効果:	ダメージ増加。射撃攻撃のダメージに+[SL×2]し、ダメージを<無>属性の魔法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。								
デスターゲット	1	6	マイナー		自身		魔導銃		
効果:	ダメージ+【敏捷】。								
ファニング	3	5	メジャー	武器	[SL+1]体	命中	魔導銃使用		
効果:	対象に射撃攻撃。								
ダブルショット	1	9	メジャー						
効果:	同じ対象に射撃攻撃を行う。2回目の攻撃はダメージ+3D(対象：単体※)。								
ピアシングストライク	3	5	DR直前	-	自身	自動成功			
効果:	武器攻撃のダメージロール直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+「(SL)D」する。								
バーサタイル	1		クリンナップ		自身		シナリオ1回		
効果:	使用済の「シナリオ～～回」のスカウトのスキルの使用回数+1。								
フェイ：ナイトメア	1	-	パッシブ	-	自身	-			
効果:	攻撃の対象に1点でもダメージを与えた場合、対象に[放心]を与える。								
アームズマスター：魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	魔導銃		
効果:	魔導銃を使用した命中判定+1D								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-		
効果:	回避判定+1D。								
アキュレイト	1		パッシブ		自身				
効果:	【器用】判定+1D。								
ストレイトショット	1		パッシブ		自身				
効果:	射撃攻撃の命中判定+1D。								
マークスマン	5		パッシブ		自身				
効果:	射撃攻撃のダメージ+[SL×5]。								
シューターハンド	1		パッシブ		自身				
効果:	射撃ダメージ+5、「射程」+10m								
ドッジマスター	5		パッシブ		自身				
効果:	防具未装備時、回避+[SL+1]、【移動力】+5								
ドッジマスターII	5		パッシブ		自身		(ドッジマスター)		
効果:	防具未装備時、ダメージ+[SL×3]、【行動値】+5								
スーパードッジ	3		パッシブ		自身		(ドッジマスター)		
効果:	回避+[SL×2]								

キャラクター名
ラジア

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
ストームラン	1		パッシブ		自身			
効果:	「移動修正」が±0以上の防具1つにつき【行動値】+2。							
	○							
効果:								
キャリアバー	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果:	キャリアバーを1個取得する。							
キャリアバーガンパード	5	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果:	《キャリアバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「攻撃力」に+[SL×3]し、「重量：6」[装備部位：双]に変更する。							
サイティングデバイス	1	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果:	《キャリアバー》で取得で取得した「種別：魔導銃」の武器の「命中修正」を+2、「行動修正」を-1する。							
カスタムガン	3		アイテム		効果参照		《キャリアバーガンパード》	
効果:	《キャリアバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「命中修正」と「攻撃力」に、プリプレイに[SL×2]点まで自由に割り振る事が出来る(最大6、最低0)。							
トレジャーハンター I	1		効果参照		自身	自動成功		
効果:	エネミーを倒した際に行うドロップ品決定ロールを行った直後に使用する。フェイトを1点消費。さらに、そのエネミーのドロップ品決定ロールを1回行う。							
トレジャーハンター II	1		戦闘前		自身		《トレジャーハンター I》	
効果:	使用する際に能力値から1つ選択。フェイト1点消費、選択した能力値に+2。シーン終了まで継続。							
トレジャーハンター III	1		効果参照		自身		《トレジャーハンター II》	
効果:	使用した《インタラプト》に《フェイト1点消費、自身が使用した《インタラプト》》に対する《インタラプト》の効果は適用されず、使用済みになる。							
キャッチアウト	3	5	効果参照	視界	単体		シナリオSL回	
効果:	対象が「タイミング：Xジャクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。以後、そのスキルに対するリアクション判定+2D、対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する。							
レストタイム	1		効果参照		自身		シナリオ1回	
効果:	シーン終了時使用。HP・MP[2D+CL]点回復							
ブレイクフォール	1		効果参照		自身			
効果:	落下によるダメージ-1D。							
フックダウン	1	3	クリンナップ		自身	自動成功		
効果:	種別ポーションのアイテムを一つ使用できる							
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果:	トラップ探知判定+1D。失敗してもトラップ不発。							
リサーチ	★		パッシブ		自身			
効果:	感知判定の情報収集+1D。							
アンチトラップ	1		パッシブ		自身			
効果:	トラップ探知、解除、危険感知の判定達成値+1。作動させたトラップが要求する判定達成値+2。							
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果:	危険感知判定+1D							
ストライダー	1		パッシブ		自身			
効果:	封鎖エンゲージからの離脱判定+1D							
シックスセンス	1		パッシブ		自身			
効果:	奇襲攻撃へのリアクション判定の-1Dを無視する							
トラッキング	1		パッシブ		自身			
効果:	残された足跡、痕跡などを元に追跡する【感知】判定+1D							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果:	最大MP+CL							
エリアサーチ	1		パッシブ		自身			
効果:	警戒行動が可能となる。さらに聞き耳の判定に失敗しても、相手に気付かれなくなる。							

