キャラクター名
たたら

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	バートル	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	雄
称号クラス				**年齢**	22
種族	ヴァーナ			**境遇**	略奪
出自（効果）	死にかけ			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	27	44	6	39	9	11
ボーナス	6	9	14	2	13	3	3
クラス修正	0	1	4	0	2	1	0
他修正			6		2		
能力値	6	10	24	2	17	4	3

HP	215
MP	212
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	竜牙の短刀	至近		17	0	0	0	0	0
左手	竜牙の短刀	至近		17	0	0	0	0	0
頭部	飛燕の帽子				2	2	-2		
胴部	コンバットクローク					6			
補助	スピードシューズ				1	4		3	3
装身具	天空の寵愛								
能力値			10	0	24	0	4	41	11
スキル	ｼﾌｧｰﾙ(命中+3)、ﾌｺﾝﾊﾞｲﾗﾌﾞﾗ(敏捷基・器用+3)、ｵﾌｾｯﾄ(敏捷+3)、ｲﾒｰｼﾞﾎﾞﾃｨ(HP/MG+25)、ｸﾘｰﾁｬｰ(回避+3)、ﾊﾞﾄﾙｶｰﾄﾞ(敏捷)(命中・DMG+1)、天空の寵愛(命中+		7	26	13				
その他	漆黒の星(命中・INT+1)、ｼﾞｪﾐﾆｶｰﾄﾞ(DMG+4)、ﾘﾑﾌﾞｰｽﾄ・ﾘﾌﾚｸｽ(INT+2)、天空の寵愛(敏捷+1)		1	4	1			3	
総計(右)			18	47	41	12	2	47	14 m
総計(左)			18	47					
総計(両)			18	64					
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	17			17	+ 2 d
トラップ解除	10			10	+ 2 d
危険感知	17			17	+ 2 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					+ d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
【収納】	飛翔符*3
ウェポンケース	
┗呪縛鎖	【道具】
ベルトポーチ	漆黒の星
異次元バッグ	ジェミニカード
ポーションホルダー	人技の書
小道具入れ	リムブースト・リフレクス
	使い魔*2
【呪符】	冒険セット
理力符*5	キャップライト
対毒符*2	

現在重量：	45		
最大重量：	50	所持金：	26842
		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
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体		ｼｰﾝ、ｼﾅﾘｵ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								
スニークアップ	1	5(6)	効果参照		自身			
効果： 移動直前使用。封鎖されず、エンゲージしても移動終了しなくてよい								
ドッジムーブ	1	2	効果参照		自身		盾非装備時	
効果： 回避判定+[SL+2]								
シャドウハイド	1	10	効果参照		自身		ｼｰﾝSL回	
効果 :回避と同時使用。回避判定成功時、その攻撃を行ったキャラクターのメインプロセス終了後に、メジャーを1回行える。ムーブ・マイナー不可								
デッドリーアタック	1		効果参照		自身		ｼﾅﾘｵSL回	
効果 :武器攻撃と同時使用。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」のスキルやアイテムも使用不可。また、その武器攻撃は貫通ダメージとなる								
天の火	1		効果参照		自身		ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 武器攻撃と同時使用。ダメージ+[CL×10]								
時の支配者	1		効果参照		自身		ｼﾅﾘｵ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、パワーの使用宣言時試使用。効果を発揮せず、持続もせずに終了となる。使用済扱い								
	○							
効果：								
イメージボディ	1	4(5)	セットアップ		自身	魔術		
効果： 回避+[SL×2]。ラウンド終了まで持続								
プレパレイション	1	7(8)	セットアップ		自身			
効果： 「タイミング：セットアップ」のスキルを2つ使用。重複使用不可、1つはバートルのスキルでなければならない								
ボディドライブ	1	2(3)	セットアップ		自身			
効果： 騎乗でなくても「使用条件：騎乗」のスキルの効果を受け、使用可。シーン終了まで持続								
	○							
効果：								
アフターイメージ	1	12	ムーブ		自身		ｲﾊﾞﾀﾌﾗｲﾀﾞﾝｽ)1	
効果： 武器攻撃の命中、回避+1D								
	○							
効果：								

:HP
:MP

2D6+6>=0 筋力
2D6+10+3>=0 器用《ﾌｧﾐﾘｱ+ﾌｧﾐﾘｱﾌﾟﾗｽ(3)》
2D6+{敏捷}+1D6+2+3+1+(2)>=0 敏捷《ｲﾝﾃﾞｭｲｼｮﾝ(1d)+ﾌｧﾐﾘｱ+ﾌｧﾐﾘｱﾌﾟﾗｽ(3)+ﾗﾋﾟﾃﾞｨﾃｨ(2)+天空の寵愛(1)(騎乗時+ｲｸｽﾄﾘｱﾝ(2))》
2D6+2>=0 知力
2D6+17+(2)>=0 感知《騎乗時+ｲｸｽﾄﾘｱﾝ(2)》
2D6+4>=0 精神
2D6+3>=0 幸運

【戦闘前】
《ﾄﾚｼﾞｬｰﾊﾝﾀｰⅡ》戦闘前/敏捷選択。Fate1点消費、選択した能力値に+2。sc終了まで継続
:Fate-1

《ｽﾄｯﾌﾟﾄﾗｯﾌﾟ》判定直後/敏捷/単体/視界/対象が行う攻撃の命中判定直後使用。命中の達成値を難易度として、敏捷判定を行う、達成値+2。成功時、相手の攻撃は失敗となる
:MP-15
:ｽﾄｯﾌﾟﾄﾗｯﾌﾟ-1
3D6+{敏捷}+8+2>=0 ｽﾄｯﾌﾟﾄﾗｯﾌﾟ敏捷

《ﾃﾞｨﾚｸﾄ》判定直前/自身/その回避判定で1個でも6が出た場合、Criとなる　1/sc

キャラクター名
たたら

プレイヤー名

所持品			
【ポーション】			
EXMPP*10			
聖水*3			
万能薬*10			
蘇生薬*2			
GMPP*2			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ウィンドアタック	1	4(5)	マイナー		自身		騎乗	
効果： 武器攻撃ダメージ+【敏捷】								
アビリティアタック	1	19(20)	マイナー		自身		《アビリティアデプト》Sシーン1回	
効果： 攻撃ダメージ+[《アビリティアデプト》で選択した能力値の基本値]。メインプロセス終了まで持続								
	○							
効果：								
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]								
レイザーストーム	1		《ワイドアタック》		自身		シナリオ1回	
効果： 《ワイドアタック》の「対象：範囲(範囲)→場面(選択)」「射程：武器→視界」に変更し、エンゲージしていない対象にも使用可								
ゲイルスラッシュ	3	15	メジャー		自身		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。この《ワイドアタック》はコストを消費せず、同じ対象でも別々の対象でも攻撃してよい								
	○							
効果：								
ディテクト	1	8	判定直前		自身		シーン1回	
効果： 回避判定の直前使用。その判定で1個でも6の出目が出た場合、Crilになる								
死点撃ち	1		判定直前		自身			
効果：武器攻撃の命中判定直前に使用。Fate3点消費、その判定の全てのダイス目を6に変更。また、その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、アイテムも使用不可。攻撃の対象にカバー不可								
	○							
効果：								
ストップトラップ	1	15	判定直後	視界	単体	敏捷	シーン1回	
効果：対象が行う攻撃の命中判定直後使用。命中の達成値を難易度として、敏捷判定を行う、達成値+[SL×2]。成功時、相手の攻撃は失敗となる								
触れ得ざる者	1	10	判定直後		自身		シーンSL回	
効果：あなたを対象とする攻撃の命中判定直後に使用。スキル、アイテムの効果でリアクション不可でも、通常通り対決を行う事が出来る。また、「タイミング：リアクション」のスキル、アイテムが使用できない場合でも、通常通り使用可								
	○							
効果：								
デスブレイド	5	10	DR直前		自身		シナリオSL回	
効果： 武器攻撃ダメージ+【行動値】								
	○							
効果：								
ナイフパリー	1	3	DR直後		自身		各装備品、双装備、防御中1回	
効果： 物理ダメージ-[装備している武器の攻撃力合計]								
	○							
効果：								
ファミリア	2		アイテム					
効果： 《使い魔》をSL個取得								
ファミリアプラス	1		アイテム					
効果： 《使い魔》の効果+1								
	○							
効果：								
ラピディティ	1		パッシブ		自身		CL5以上	
効果： 【敏捷】判定+2								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身			
効果： 回避+1D								

キャラクター名
たたら

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
たたら

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
トレーニング：幸運	1		パッシブ		自身			
効果：								
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：								
ベアアップ	1		パッシブ		自身			
効果：								
フックダウン	1		クリンナップ		自身			
効果：								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果：	危険感知判定+1D							
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							
レストタイム	1		パッシブ		自身			
効果：								
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+1D。失敗してもトラップ不発							
オンミョウドウ	1		パッシブ		自身			
効果：								
ホースマンシップ	1		パッシブ		自身			
効果：								
ウェポンチェンジ	1		ムーブ		自身			
効果：								
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	防具の移動修正マイナス打消							
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							
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							
リサーチ	1		パッシブ		自身			
効果：	感知判定の情報収集+1D							
キャッチアウト	2		効果参照					
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								