キャラクター名
タベコ　（「よく食べる子」でタベコ）

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	25
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	チューシ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	22
種族	アーシアン			**境遇**	
出自（効果）	不明（記憶喪失）			**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	39	15	9	9	8	36	33
ボーナス	13	5	3	3	2	12	11
クラス修正	3	1	0	0	1	3	0
他修正							
能力値	16	6	3	3	3	15	11

HP	304
MP	170
フェイト	11

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	ディフェンドメイス		-1	13		3	5	-2	
左手	伝承武具：盾					38	2	-1	
頭部	ブルースーツ				-2	30	3		
胴部	↑全身装備								
補助	スターポイントアーマー				-1	12	1		
装身具	ガードシンボル					5	3		
能力値			6	0	3	0	15	6	21
スキル						19	56		
その他				1		3	2	-1	
総計(右)			5	14	0	110	87	2	21 m
総計(左)			6	1					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	1 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	6			6	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 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	3			3	+ 2 d
呪歌判定	15			15	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
装備ー伝承武具：盾	幸運のストラップ
名前：ふんばりあー	
	小道具入れ
	リムブースト・メタル
	騎馬鎧
	戦士の環
旧型戦車	Eスマートフォン
レトルトカレーX５０	Aスマートフォン；器用
ベルトポーチ	生命の呪符
異次元バック	

現在重量：	78		
最大重量：	78	所持金： 165645	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
アーシアン：事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする								
	1							
効果：								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果：対象にカバーを行う。カバーしても行動済みにならず、行動済みでもカバーできる								
ディフェンダー	5	3	マイナーアクション		自身	自動成功		
効果：【物理防御力】に＋「SL×３」する。この効果はシーン終了まで持続する								
カバームーブ	3	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》を「射程：至近」から「射程：２０ｍ」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない								
フルディフェンス	1	5	フリーアクション		自身	自動成功		
効果：《ディフェンダー》を同時に使用する。この効果により《ディフェンダー》がフリーアクションで使用可能となる								
アイアンクラッド	5	3	DR直後		自身	自動成功		
効果：自身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。その物理ダメージにー「SL×３」する								
マジックディフェンダー	1		パッシブ		自身			
効果：《ディフェンダー》５で取得可能。自身が使用する《ディフェンダー》の効果を「【物理防御力】と【魔法防御力】に＋「SL×３」」」に変更する								
	1							
効果：								
フードアーマー	5		ムーブアクション		自身	自動成功		
効果：「レベル」がSL以下の「種別：料理」のアイテムを１個消費。【物理防御力】と【魔法防御力】に＋「消費したアイテムの「レベル」×３」する。この効果はシーン終了まで持続する。								
フードアデプト	3		パッシブ		自身			
効果：《フードアーマー》５か《フードファイト》５で取得可能。あなたが《フードアーマー》《フードファイト》を使用する時に有効。そのスキルの効果を算出する際、アイテムの「レベル」に＋「SL＋１」する								
ソウルフード	1	ー	メジャーアクション	至近	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルのひとつの使用回数を１つ増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである								
フードアロマ	1	5	メジャーアクション	20m	場面（選択）	魔術判定	シナリオSL回	
効果 :対象があなたのいるエンゲージに移動可能な時に有効。対象をあなたのにいるエンゲージに移動させる。この時、エンゲージから離脱させることもでき、封鎖の影響も受けない								
フードトラップ	1	7	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：《フードアロマ》１で取得可能。対象が「範囲、範囲（～～体）、範囲（選択）」のスキルを使用した時に、使用可能。そのスキルを「対象：単体」に変更する。対象は改めて、使用したスキルの対象を選択すること								
	1							
効果：								

CL1のスキル　（カバーリング・カバームーブ・ディフェンダー・フードアーマー【SL2】　）
〇
全てのスキルがかみ合い、防御バフスキルを使用すると
物理防御：２０１点　魔法防御：１７２点
（アイアンクラッド・スティールクラッド・フェイス：ダイワゴッズ、グレートスケイル　を持っているので、ダメージにー８６点を予定）
（「旧型戦車」に乗れば　物理防御に＋７　魔法防御に＋１　する）
〇
５年前にエリンディル東方にやってきた、当時中学生の娘
事故のショックで、自身の名前や現代地球での「思い出」を失っている
現代地球のアイテムの使い方など「知識」は失っていない
他者が傷つくのを恐れ、攻撃することをためらう　という冒険者に不向きな性格であったが、その性格のまま、力を付けて行った
「お腹が空いてる人は、お腹いっぱいになって欲しい」　という願いを持つ
「ふんばりあー」（伝承武器：盾）の影響で、自身も基本的に腹ペコである
この地域に来た理由は　食料配給のため
この世界に一緒にやってきた時から、なぜか操縦できる「たんたんくん」（旧型戦車）に
レトルトカレーを積み込んで、少しでもお腹を満たしてもらうためにやってきた
〇
:HP
:MP
:フェイト
〇
シーン登場時、「マウント：旧型戦車」に乗っていることを宣言。『騎馬鎧』の効果を合わせ【物理防御力】＋７、【魔法防御力】＋１する

キャラクター名

タベコ　（「よく食べる子」でタベコ）

プレイヤー名

所持品			
タブレット端末			
メモリーカード			
キャップライト			
勇気のホイッスル×１２			
ポーションホルダー			
ハイHPポーション×５			
グレートHPポーション×３			
万能薬×４			
栄養ドリンク×40			
ランチボックス			
轟炎豆腐×５			
金剛の唐揚げ×４			
アプリ：HITW（タブレット端末）			
アプリ：HITW（タブレット端末）			
アプリ：HITW（タブレット端末）			
アプリ：HITW（メモリーカード）			
アプリ：HITW（Eスマートフォン）			
アプリ：マッドフィッシャー（Aスマートフォン）			
鍵と錠前			
転送石×３			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
カリキュレイト	1		イニシアチブプロセス		自身	自動成功	シーン１回	
効果：　未行動の時に使用可能。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に行動済みになる）。								
	1							
効果：								
フォートレス	5	5	セットアッププロセス		自身	自動成功		
効果：　【物理防御力】と【魔法防御力】に＋「SL×４」する。この効果はラウンド終了まで持続する								
インバルネラブル	1		DR直後		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：　自身がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを０に変更する								
ファイナルガード	1		クリンナッププロセス		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：　すでに使用した《インバルネラブル》の使用回数を１増やす								
パーフェクトシールド	3		パッシブ		自身		盾装備	
効果：装備している「種別：盾」の「物理防御力」に＋「SL×３」する。もしも《ハイパーシールド》も同時に取得していた場合、【魔法防御力】にも適用されることに注意すること								
スティールクラッド	5	3	《アイアンクラッド》		自身	自動成功		
効果：このスキルを使用した《アイアンクラッド》は魔法ダメージに対しても効果を発揮するようになる。さらに、その《アイアンクラッド》の効果に＋「SL×４」する。								
ハイパーシールド	1		パッシブ		自身		盾装備	
効果：　【魔法防御力】に＋「自身が装備している「種別：盾」の【物理防御力】」する								
インプラグナブル	5		パッシブ		自身			
効果：　《フォートレス》５で取得可能。【物理防御力】と【魔法防御力】に＋「SL×３」する								
アラウンドカバー	3	4	《カバーリング》		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：同じエンゲージにいる任意の複数のキャラクターにカバーを行う。カバーされたキャラクターは、ダメージを受けることなく、自身がカバーによって受けるダメージは１人分のダメージでよい。もし自身も対象になっていた場合、最終的なHPダメージを２倍にして受けること								
	1							
効果：								
チェンジスケイル	5	3	マイナーアクション		自身	自動成功		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に＋「SL×３」する。この効果は自身がクリンナッププロセスごとに【MP】を３点消費し続ける限り、シーン終了まで持続する								
イモータルブラッド	1		戦闘不能		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：　フェイト１点消費。自身の戦闘不能を回復し、【HP】を「１ｄ」点にする。なお自分は行動済みとなる								
グレートスケイル	5	8	リアクション		自身	自動成功		
効果：《チェンジスケイル》の効果中に使用可能。攻撃のリアクションとして使用する。ダメージ軽減を行う。その攻撃で自身が受けるダメージに－「SL×１０」する。なお対象の攻撃は自身に自動的に命中する。対象が行った攻撃の処理は通常通りに行う								
	1							
効果：								
異才：ウォーロード	1		パッシブ		自身			
効果：取得、あるいはSLを上げる際にウォーロードのスキルから一つ選択せよ。選択したウォーロードのスキルをSL1で取得するか、選択したウォーロードのスキルが取得済ならそのスキルのＳＬを１つ上げる								
→パーフェクトボディ	1		戦闘不能		自身	自動成功	シナリオ１回	
効果：　自身の戦闘不能を回復し、さらに【HP】を「SL×２０」点にする。自身が未行動だった場合、行動済みにはならない								
守護者降臨	1	12	DR直前	視界	単体	自動成功	ラウンド１回	
効果：《カバーリング》１で取得可能。対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済みにならない。また、カバーを行うことができないスキル、パワー、アイテムを使用されていても、カバーを行うことができる								
八重垣	1		判定の直前	視界	単体	自動成功	シナリオ１回、盾装備	
効果：対象が行う攻撃の命中判定の直前に使用する。対象が行う攻撃を「対象：単体※」に変更し、そこ対象を自身に変更する。この時、その攻撃の射程などは無視する								
金剛不壊	1		パッシブ		自身			
効果：対抗属性を持つ魔法ダメージや、スキル、アイテムの効果によって【物理防御力】や【魔法防御力】を減少あるいは０とみなすダメージを受けた場合、【物理防御力】や【魔法防御力】の値をそのまま適用して、ダメージを算出することができる								
	1							
効果：								
フェイス：ダイワゴッズ	1		パッシブ		自身			
効果：　自身が受けるダメージを－１する								

キャラクター名

タベコ　（「よく食べる子」でタベコ）

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」のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度まで意思の疎通ができるかはGMが判断すること								
フィッシング	1		効果参照		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：シーン終了時に使用する。MP回復を行う。【MP】を「2d+（CLx2）」点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、近くに池や河がないなどの理由で、GMは使用を却下しても良い。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない								
ビーチバレー	1	2	効果参照		自身	自動成功	アーシアン	
効果：移動を行う際に使用する。その移動では、遊泳状態、トラップ、パーティションの効果で【移動力】に修正を受けない								
バレーボール	1		パッシブ		自身			
効果：跳躍判定に＋１ｄする								
マシンリム	1		パッシブ		自身			
効果：【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】＋１する								
マシンアーマー	1		パッシブ		自身			
効果：【物理防御力】＋２【魔法防御力】＋１								
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								
サクセション	1		アイテム			効果参照		
効果：「スターポイントアーマー」の魔防に＋１								
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：精神	1		パッシブ		自身			
効果：【精神基本値】＋３								
トレーニング：幸運	1		パッシブ		自身			
効果：【幸運基本値】＋３								
トレーニング：器用	1		パッシブ		自身			
効果：【器用基本値】＋３								
ファーストエイド	1		メジャーアクション	至近	単体	器用		
効果：対象が戦闘不能の時に有効。難易度１０の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を１にする。なお、対象は行動済みとなる								
ストリートワイズ	1		メジャーアクション		自身	幸運		
効果：情報収集を【幸運】判定で行う。その【幸運】判定に＋１ｄする								
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス		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								
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する								
ウォータースイム	1		パッシブ		自身			
効果：遊泳状態のペナルティを受けないための【筋力】判定に＋１ｄする。GMは「プール」による【筋力】判定のような、泳ぐことに関した判定に対して、このスキルも効果を適用するとしてもよい								
バイタリティ	1		パッシブ		自身			
効果：【最大HP】に＋CLする								
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する								
ブラフ	1		パッシブ		自身			
効果：はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【精神】判定に＋１ｄする								
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								
イミューンウェイト	1		パッシブ		自身			
効果：装備をしている防具の「移動修正」が０未満の場合、「移動修正：±０」に変更する								

キャラクター名

タベコ　（「よく食べる子」でタベコ）

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
パラディオンⅠ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：　自身がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。フェイトを１点使用。そのダメージに－５する								
パラディオンⅡ	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：《カバーリング》と同時に使用する。フェイトを１点使用する。１回のメジャーアクションでの複数回の攻撃や、カバーを行うことができないスキルを使用されていても、自身は《カバーリング》を使用できる								
パラディオンⅢ	1		パッシブ		自身			
効果：《パラディオンⅠ》の「効果」を「ダメージ軽減を行う。【幸運】以下のフェイトを消費。消費したフェイト１点ごとにそのダメージに―５する」に変更する								
効果：								
効果：								
効果：