キャラクター名
ハインドベア

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	33
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	27
種族	ベスティア：ウルザ			**境遇**	秘密の正体
出自（効果）	人間体			**目標**	忠誠

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	47	44	12	8	12	44	12
ボーナス	15	14	4	2	4	14	4
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正	6					4	
能力値	24	16	6	2	4	19	4

HP	378
MP	241
フェイト	20

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	素手	至近	0	40	0	0	0	0	0
左手									
頭部	S求道者の鉢巻き					2			
胴部	S1カースドフェニックスローブ					35			
補助	ベンノの力帯					5	5		
装身具	奥伝の書								
能力値			16	0	6	0	19	10	29
スキル	アイアンフィスト、ビーストグロウ、ハイパーゲイン、ハイボルテージ		1	68					
その他	武神の帯、学園：帰宅部、レッドラビット、連係攻撃		4		3				35
総計(右)			21	108	9	42	24	10	64
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			5 d	4 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	ハイMPポーション*6
ベルトポーチ	EXHPポーション*2
	グレートMPポーション*3
怪人用変装セット	
武神の帯	小道具入れ
	- ロープ
レッドラビット	- ランタン
陸マグロ	- ドレスブック
	- 釣り竿
ポーションホルダー	- 枕
- ハイHPポーション*5	猟犬

現在重量：	66		
最大重量：	106	所持金：	1084357
		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
ベスティア：ウルザ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：素手の「攻撃力」を「攻撃力：+[CL+6]」に変更する。								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
シークレットフォーミュラ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「タイミング：パッシブ」以外の「使用条件：刀使用、刀装備」のサムライのスキルを、使用する武器の「種別」にかからわず使用できる。ただし、「種別：刀」以外の武器を使用してそのスキルを使用した場合、「コスト：-」以外のスキルは「コスト」に+2する。								
グランススラッシュ	1	2	DR直前	-	自身	自動成功	1/シーン、刀使用	
効果：白兵攻撃のダメージロールの直前に使用する。使用する際に属性からひとつ選択せよ。その攻撃のダメージを選択した属性の魔法ダメージに変更する。								
ストロングスタイル	5	3	セットアップ	-	自身	自動成功	格闘使用	
効果：白兵攻撃のダメージに+[(SL)D]する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
アームズマスタリー：格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：武器を使用した命中判定に+1Dする。								
マインドアデプト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【精神】に+2する。								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果：武器攻撃のダメージに+[(SL*2)D]する。								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果：あなたがバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								
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：対象にカバーを行なう。行動済でもカバーを行なうことができ、未行動の時にカバーを行なっても行動済にならない。								
メタルマッスル	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：武器攻撃のダメージに+2Dする。								
カバームーブ	1	4	《カバーリング》	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果：《カバーリング》と同時に使用する。《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。								
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行なった対象にHPロスを与える（最大、あなたの【最大HP】）。								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：武器攻撃のダメージに+【精神】する。								

くまのきぐるみをきたくまのようなもの。中身を知る人はいない。
ネオ・ダイナストカバルの中にいつの間にかいた。実は怪人製造機のあたりからいきなり出てきてそのまま居着いた。
常にきぐるみを着ている。割と気ままに行動している。
語尾はクマー。

怪人用変装セット：くまのきぐるみ

フェイト：22点

S1カースドフェニックスローブ
継承：スロット　伝承：重複、転生、轟音の武器　宿命：愛　特徴：複製品　呪詛：変化、重圧（敏捷）
転生：戦闘不能の直後。装備者の戦闘不能を回復し、【HP】を1点にする。装備者は未行動の場合、行動済にならない。シナリオ1回。
轟音の武具：パッシブ。装備者が行なう武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、対象に[スタン]を与える。
重圧（敏捷）：敏捷による判定の達成値に-2する。
変化：装備者がバッドステータスを受けた場合、装備者の属性と顔の外見を変更する。1Dを振り、変更する外見と属性を決定すること。この効果はシーン終了まで持続する。装備から外しても、この効果は持続する。
1：<地>(馬)　2：<水>(ギルマン)　3：<火>(狼)　4：<風>(鳥)　5：<光>(顔が光る)　6：<闇>(顔が影で覆われる)

ベスティア：ウルザ　属性：火

セットアップ
ストロングスタイル：コスト3　ダメ+5D

キャラクター名
ハインドベア

プレイヤー名

所持品			
制空結界印			
ランチボックス			
- 野菜*5			
耐毒符			
ウェポンケース			
- S3ナイフ			
クリスタル《竜の証3》			
クリスタル《苦痛耐性1》			
採取のクリスタル			
ジョーカー			
爆撃符*13			
上位爆撃符*10			
呪壁符*9			
上位呪壁符*8			
大壁符*3			
上位大壁符*3			
S1アンラックガーダーローブ			
S1ビューティフルラストローブ			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
アディショナルブロウ	3	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果： あなたが行なう白兵攻撃の対象がバッドステータスを受けていた場合、その攻撃のダメージに+[(SL*2)D]する。								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ、ウォーリア	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CL*10]する。								
アニマルハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「装備部位：片、両、双」のアイテムが装備可能となる。								
ビーストグロウ	1	-	パッシブ	-	自身	-	素手使用	
効果： 白兵攻撃の命中判定の達成値に+1し、ダメージに+5する。								
クロススラッシュ	1	12	メジャー	-	自身	自動成功	片・双使用	
効果：《バッシュ》による白兵攻撃を2回行なう。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
アームズロジック：格闘	1	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果： 選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ファストセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルと同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない。								
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
ディフェンスライン	1	15	リアクション	視界	単体	命中判定	双装備	
効果：対象が行なった武器攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行なう。この対決に勝利した場合、対象が行なったあなたへの攻撃は失敗となる。								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL*4]する。								
フルスイング	3	10	マイナー	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果：白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器ひとつの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ストームアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《スラッシュブロウ》の効果に+[(SL*3)D]する。								
アビリティアデプト	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 取得する際に能力値からひとつ選択する。選択した能力値に+[SL+1]する。								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： あなたの戦闘不能を回復し、さらに【HP】を[SL*20]点にする。あなたが未行動だった場合、行動済にはならない。								
バトルコンプリート	2	7	判定の直後	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果： 攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない。								
バランスブレイク	1	5	《ディフェンスライン》	-	自身	自動成功	SL/シーン、双装備	
効果：《ディフェンスライン》と同時に使用する。その《ディフェンスライン》の対決に勝利した場合、攻撃を行なったキャラクターに[放心][スリップ]を与える。								
アビリティアタック	1	20	マイナー	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果： 攻撃のダメージに+[《アビリティアデプト》で選択した能力値の能力基本値]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
戦鬼	1	-	メジャー	-	自身	自動成功		
効果：フェイトを3点消費。《バッシュ》による武器攻撃を3回行なう。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。同じ対象に複数回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ、あるいは2回と1回に分けて攻撃してもよい。								
残像の刃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《スラッシュブロウ》の「効果」を「その攻撃のダメージに+[(SL*2)D+【器用基本値】]する。さらにこのダメージは、スキルやアイテムによってダメージ軽減できず、ダメージを0に変更することもできない」に変更する。								
異才：ナイト	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：取得、あるいはSLを上げる際にナイトのスキルからひとつ選択せよ。選択したナイトのスキルをSL1で取得するか、選択したナイトのスキルが取得済ならそのスキルのSLをひとつ上げる（もちろん、SL上限を超えて、SLを上げることはできない）。								
死神の手	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+[あなたの【最大HP】-あなたの現在の【HP】]する。また、その武器攻撃を「対象：単体※」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。								
武の神髄	1	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃のダメージロールと同時に使用する。そのダメージロールでフェイトを使用してダイスをふやした場合、フェイト1点につき、ダメージロールにさらに+4Dする。								

キャラクター名

ハインドベア

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
ハインドベア

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
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 感知基本値+3								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 幸運基本値+3								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【最大HP】に+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。								
ハンティング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：シーン終了時に使用する。HP回復を行なう。【HP】を[2D+(CL*2)]点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、近くに動物がいないなどの理由で、GMは使用を却下してもよい。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。								
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：判定を行なった（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとで、使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする。								
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なう【精神】判定に+1Dする。								
レストタイム	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：シーン終了時に使用する。HP回復とMP回復を行なう。【HP】と【MP】を[2D+CL]点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、休憩できる状況ではないなどの理由で、GMはこのスキルの使用を却下してもよい。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。								
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。								
アニマルコントロール	1	6	メジャー	至近	単体	精神	1/シーン	
効果：対象が「分類：動物、魔獣、霊獣」の時に有効。対象の【精神】と対決を行なう。この対決に勝利した場合、対象を行動済にする。								
ホーディング	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： フェイトを1点使用。[CL*100]G以下のアイテムを1個購入できる。								
オウルアイド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 暗闇による判定へのペナルティが-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、判定に-1Dされることなくリアクションを行なえる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								