キャラクター名
ほかろん

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	35
サポートクラス	バートル	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	?
称号クラス				**年齢**	たくさん
種族	ホーカスポーカス			**境遇**	傷病
出自（効果）	草原の猛者			**目標**	好奇心→運命：好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	49	46	10	13	12	48	9
ボーナス	16	15	3	4	4	16	3
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正	5				1		-1
能力値	24	18	4	4	5	17	2

HP	546
MP	230
フェイト	26

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	オートクレール(inカーディアック)		-1	54				-2	
左手	ナイトシールド[S1:スリップ](パッシブ・テクニカルガード・パーフェクトシールド・ハイパーシールド反撃)					59	66	-1	
頭部	サバイブ					15	5		
胴部	アンブレイカブルボディ					35	35		
補助	巨人の手袋					5			
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			18	0	4	0	17	9	29
スキル	メタライズボディ メタライズ：ヘッド ヘヴィメタライズ インプラガードル マジックアーマー ブーストラッシュ フェイパリットフィールド		2			44	23	-2	15
その他	王竜 神馬の鞍 戦士の環 騎馬鎧 リムブースト・メタル		1		1	5	4		135
総計(右)			20	54	5	163	150	4	179
総計(左)			21	0					
総計(両)									m
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	18			18	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	→リムブースト・メタル
ベルトポーチ	
	ポーションホルダー
森林冒険者セット	ハイMPポーション*17
	ハイHPポーション*9
小道具入れ	万能薬*7
→烈風の砥石	
→大地の砥石	ビーストカレー
→炎熱の砥石	自然の友
→戦士の環	
→騎馬鎧	理力符・光*5

現在重量：	77		
最大重量：	105	所持金：	28310
		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
ミューカススキン	★	-	パッシヴ/メイキング	-	自身	-	-	
効果： 受けたHPダメージが10点未満の場合、そのHPダメージを０に変更する。10点以上の場合通常通り計算する。								
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]								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	-	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時使用。その攻撃を「対象：単体※」にし、与ダメ+[CL×10]								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	-	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済みでも使用でき、未行動の場合行動済みにならない。								
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： カバーリングと同時に使用。カバーリングの射程を20mにする。								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージ増加を行う。白兵攻撃のダメージに+[筋力]する。								
	◇							
効果：								
サバイブ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 「装備部位：頭部、胴部」の道具を装備していない時、物理防御力に+15（SLx2+5)、魔法防御力に+5(SL)する。								
テクニカルガード	★	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果： 装備部位：頭部、胴部の防具を装備していない時に有効。装備している種別：盾の物理防御力に+35(CL)								
アンブレイカブルボディ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備部位：頭部、胴部の防具を装備していない時に有効。物理防御力と魔法防御力に+25（CL）する								
クランベル・スタイル	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： ラウンド進行終了時に使用する。【HP】が【最大HP÷2】点未満の時に使用、【HP】を【最大HP÷2】にする。								
アームズマスタリー：斧	★	-	パッシブ	-	自身	-	斧	
効果： 命中に＋1d								
	◇							
効果：								
メタライズボディ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【物理防御】に+20[SL×4]し【最大HP】に＋10する。ただし「装備部位：胴」のアイテムを装備できない。								
メタライズ：ヘッド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【物理防御】と【魔法防御】に＋2 攻撃の命中判定の達成値に［SL＋1]する。ただし頭部アイテムは装備できない。								

【設定】
草原の大自然で魔獣と精霊に育てられたなまもの(出自：草原の猛者)
生まれてすぐ拉致されてモンスターコロシアムで育ち後にぼこぼこにされる(モンスター側、境遇：傷病)
もう戦えないと見なされお役目ごめんにされたのでこれ幸いにと故郷のマジェラニカに帰ってきた、さて何しよう？(目的：好奇心)

【売却】
フォーリントマホーク
マジックシャッター
ラウールの補助鎧
まじないの香炉　　計3600G

キャラクター名
ほかろん

プレイヤー名

所持品			
理力符・闇*5			
神馬の鞍			
ハイMPポーション*3			
ハイHPポーション			
剣の女王の剣			
王竜			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ヘヴィメタライズ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【物理防御】と【魔法防御】に+4 【行動値】-2								
ハードワイヤード（STR）	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：取得したとき【幸運】以外の能力を一つ選択。その能力に+2 【幸運】に-1する。								
ハーゲンボディ	★	5	DR直後	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果：ダメージ軽減を行う。そのダメージに-【筋力】する。								
リブート	★	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：フェイト1点使用。戦闘不能直後に使用、戦闘不能を回復し【HP】を１点まで回復する。未行動の場合行動済みにならない。								
サイバーアイ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：感知に+1。[暗闇]によるペナルティ無効。								
	◇							
効果：								
コンパニオン	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：バトル専用「種別:乗り物」のアイテムを1個取得する。このアイテムはあなたのみ騎乗状態となることができる。								
	◇							
効果：								
ブーストダッシュ	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：【移動力】に[SL×3]								
サジタリウス	5	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：あらゆる判定の達成値に＋[SL＋2]								
フォートレス	5	5	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：【物理防御】と【魔法防御】に＋20[SL×4]								
インプラグナブル	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【物理防御】と【魔法防御】に＋15[SL×３]								
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：《カバーリング》と同時に使用。同エンゲージの任意複数キャラをカバーする。カバーによるダメージは1人分でよい。自身も対象時は最終ダメージを2倍にして計算する。								
パワーアーム	★	-	パッシブ	-	自身	-	両装備	
効果：両手武器を片手で装備できる。「装備部位」「両」のまま変更されない。								
インパルネラブル	★	-	DR直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：DR直後に使用。そのダメージを０に変更する。								
ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ1回	
効果：自身のメジャーアクション終了時に使用。さらにメジャーアクションによる特殊攻撃を行う。命中は【器用】判定でその判定に＋1D。ダメージは[（SLD）+CL×3]の貫通ダメージとなる。								
ライディング	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：あらゆる命中判定と回避判定に＋1D								
ラッシュ	★	6	効果参照	-	自身	自動成功	騎乗	
効果：白兵攻撃と同時に使用。そのダメージに＋［移動力］する。								
ハイパーシールド	★	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：あなたの装備してる「種別：盾」の【魔法防御】に＋盾の【物理防御】する。								
ファイナルガード	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：《インパルネラブル》使用回数を回復								
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】に+9［SL×3］。もし《ハイパーシールド》と同時に取得している場合【魔法防御】にも反映されることに注意すること。								
	◇							
効果：								

キャラクター名: ほかろん

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
コールサーバント	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：	サーバントを取得する。このアイテムは自身のみ携帯でき、シーン終了時に失われる。							
マスターテイマー	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	《コールサーバント》と同時に使用する。この効果により《コールサーバント》がセットアップで使用できる。							
サーバントアライブ	1	-	効果参照	-	効果参照	自動成功	-	
効果：	《コールサーバント》以外のテイマーのスキル効果でサーバントが失われる直前に使用。そのサーバントは失われることがない。							
シールドサーバント	5	-	パッシブ	-	自身	-	サーバント携帯	
効果：	【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL*3]							
シミュラクラム	★	-	DR直後	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	自身が受けるDRの直後に使用。ダメージ軽減を行う。そのダメージに-[CL*5]する。ただし携帯しているサーバントは失われる。							
	◇							
効果：								
運命変換	★							
効果：	ライフパスの[運命]に準じたRPを行いFt1点回復。シナリオ1回。							
	◇							
効果：								
守護者降臨	★	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》で取得可能。対象にカバーを行う。行動済みでも使用でき、未行動の場合行動済みにならない。カバーを行うことができない、スキル、アイテム、パワーが使用されてもカバーを行える。							
金剛不壊	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	対抗属性、アイテムの効果などで【物理防御】及び【魔法防御】が低下、あるいは0とみなすダメージを受けても、通常通りの値でダメージを算出する。							
鋼鉄の疾走	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	戦闘移動、もしくは全力移動を行う。その移動を行った場合、移動後のエンゲージにいる任意のキャラクターに【移動力】点のHPロスを与える							
八重垣	★	-	判定の直前	視界	単体	自動成功	盾装備、シナリオ1回	
効果：	対象が行う命中判定の直前に使用。対象が行う攻撃を「単体※」に変更し、その対象をあなたに変更する。この時、その攻撃の射程などは無視する。							
誇りの体現者	★	-	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：	Ft３点使用。白兵攻撃の命中に+1D、ダメージに+[CL*5]する。メインプロセス持続。							
	◇							
効果：								
異才：ウォーロード	2							
効果：								
→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：	戦闘不能を回復し、HPを[SL×20]にする。未行動だった場合は行動済にはならない							
→ストラグルクラッシュ	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：	〈バッシュ〉による攻撃を二回行う。この〈バッシュ〉はコストを消費せず「対象：単体※」となる。さらに二回目のバッシュのダメージに+2d。ただし同じ対象に攻撃しなければならず、１回目が命中しない場合２回目は発動しない。							
→ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	〈スマッシュ〉1で取得可能。武器攻撃のダメージに+[筋力]する。							
	◇							
効果：								
水波斬	★	10	メジャー	-	範囲(選択)	自動成功	-	
効果：	対象に白兵攻撃を行う。この攻撃ダメージは〈水〉属性の魔法ダメージにとなる。							
ハンティング	★	-	効果参照	-	自身	-	シナリオ1回	
効果：	シーン終了時に使用。HPを[2D＋(CL□2)]点回復する。GMは使用を却下してもよい、その場合使用回数には含まれない。							
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【器用基本値】に+3							

キャラクター名
ほかろん

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
マシンアーマー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【物理防御】に＋2 【魔法防御】に＋1							
パラディオンⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：	自身被DR直後使用。Ft-1、被ダメ-5							
パラディオンⅡ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果 :	CL4以上パラディオンⅠで取得可。カバーリングと同時使用。Ft-1、1メジャーでの複数回攻撃やカバー不可スキルを使用されていてもカバーリング使用可							
アニマルエンパシー	★	-	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。							
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【筋力基本値】に＋3							
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	リアクションとして行う精神判定に＋1d							
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【最大HP】に＋CL							
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に＋1							
ファーストエイド	★	-	メジャー	至近	単体	-	-	
効果：	難易度10の器用判定を行う、成功したら対象の戦闘不能を回復し【HP】は１となる。対象は行動済みとなる。							
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	トラップ解除の判定に+1d							
エンラージリミット	★	-	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。							
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【幸運基本値】に＋3							
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【精神基本値】に＋3							
アサルトダッシュ	★	8	メジャー	3sq	直線（選択）	命中判定	シナリオ1回・ナイト・騎乗	
効果：	対象に白兵攻撃を行う。							
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	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回使用。							
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【敏捷基本値】に＋3							
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【感知基本値】に＋3							
インサイト	★	-	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							
サクセション	★		アイテム		自身	-		
効果：	プリプレイに装備・携帯の武器か防具から1つ選択。武器なら【攻撃】に+1、防具なら【物理防御】か【魔法防御】に+1							
ダンジョンマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	ダンジョンシーンのミドルフェイズかつ戦闘シーンを除くあらゆる判定に＋1							
マジックキャンドル	★	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術	-	
効果：	あなたの存在するエリアの明度を２，もしくは３に変更する。フリーアクションで明度変更可能、ただし元より低くできない。							
パラディオンⅢ	★	-	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Ftを消費。消費したFt点ごとにそのダメージに-5する」に変更する。							

キャラクター名
ほかろん

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
アイテムマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【HP】や【MP】を消費することで効果を発揮するアイテムを使用する時、そこで消費する【HP】や【MP】に-2(最低1)する。消費した【HP】や【MP】の値によって効果が変化する場合は、このスキルの効果を除いた【HP】や【MP】を消費したとみなして効果を求めること。								
アニマルコントロール	★	6	メジャー	至近	単体	精神	シーン1回	
効果：対象が「分類：動物、魔獣、霊獣」のときに有効。対象の【精神】と対決を行なう。この対決に勝利した場合、対象を行動済みにする。								
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【知力基本値】に＋3								
ダンジョンマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：								
デストロイヤー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：オブジェクトに与えるダメージに+2D								
フェイバリットフィールド(騎乗)	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：騎乗状態の時、【物理防御】と【魔法防御】に+1								
フィッシング	★	-	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+CL*2]回復する。								
ハンティング	★	-	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。HPを行う。HPを[2D+CL*2]回復する。								
レストタイム	★	-	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。HPとMP回復を行う。HPとMPを[2D+CL*2]回復する。								
アスレチック	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：登攀や跳躍を行う【筋力】判定に+1Dする。								
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：								
効果：								