キャラクター名
カノン

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	19
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	バイキング	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	１５
種族	ベスティア：キャンサー			**境遇**	渡来
出自（効果）	事故			**目標**	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	30	33	9	8	9	30	9
ボーナス	10	11	3	2	3	10	3
クラス修正	3	1	2	0	0	2	0
他修正						2	
能力値	13	12	5	2	3	14	3

HP	230
MP	133
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	素手（ベスティア：キャンサー）	至近		22					
左手	クリスタルシールド		0	0	0	9	0	0	0
頭部	サバイブ＋アンブレイカブルボディ					34	24		
胴部	スケイルスキン					21	2		
補助	スターポイントアーマー				-1	12			-1
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			12	0	5	0	14	8	18
スキル	ベスティア：キャンサー＋ダイビング＋アシンプルアーマー＋レジストコレンバンカル＋ハードマックスル＋発見の海＋ハイパーシールド＋パーフェクトシールド					27	37		
その他	ピーストグロウ＋ウエポンルーラー＋フェイス：リアール＋アイアンフィスト		3	22					
総計(右)			15	44					
総計(左)			15	22	4	103	81	8	17
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	3			3	＋ 2 d
トラップ解除	12			12	＋ 2 d
危険感知	3			3	＋ 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					＋ d
錬金術判定					＋ d

所持品	
冒険者セット	小道具入れ
	→戦士の環
ベルトポーチ	
異次元バッグ	
	ランチボックス
ポーションホルダー	
→HPポーション＊２	サーバント
→ハイＭＰポーション＊３	
チャンピオンベルト	

現在重量： 6		
最大重量： 72	所持金： 2395	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：キャンサー	★		パッシブ/メイキング		自身			
効果： 素手の「攻撃力」を「攻撃力：＋「CL+3」」に変更する。さらに、【物理防御力】に＋２する。								
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動成功	ウォーリア、シナリオ1回	
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。								
カバーリング	★	2	DRの直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済みでもカバーを行うことができ、未行動時にカバーを行っても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」と同時に使用する。「カバーリング」を「射程：至近」から「射程：２０ｍ」に変更する。								
オートガード	3		パッシブ		自身			
効果： 【物理防御力】に＋「SL*2」、【魔法防御力】に＋SLする。								
ウエポンルーラー	1		パッシブ		自身			
効果： 武器を使用した命中判定の達成値に＋「SL+1」する。								
	1							
効果：								
セルフプライド	3		パッシブ		自身		遊泳	
効果： 武器攻撃のダメージに＋「（SL）ｄ」する。								
ダイビング	5		パッシブ		自身		遊泳	
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】に＋「SL*2」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」ぼ防具を装備していない時に有効。【物理防御力】に＋「SL＊２＋５」、【魔法防御力】に＋「SL」する。								
アームズマスタリー：格闘	★		パッシブ		自身			
効果： 格闘武器を使用した命中判定に＋１ｄする。								
チャンピオン	★		アイテム		自身			
効果： チャンピオンベルトを１個取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。								
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」を装備していない時に有効。【物理防御力】と【魔法防御力】に＋CLする。								
	1							
効果：								

＊誓約：妖精騎士の弟子
・恩恵：パッシブ。あなたは「水派斬」をSL1で取得している。
・束縛：アロンダイトとの約束により、あなたが「分類：妖精、霊獣」を攻撃しないと誓った。これらのキャラクターにHPダメージやHPロスを与えた場合、同じ値のMPロスを受ける。

とある世界の海洋国家の辺境、カニ族の村出身の少年。
小さい頃はトレジャーハンターになるのが夢だった、が夢は夢で村では漁師をしながら暮らしていた。
ある時、漁に出たら、竜巻に巻き込まれて、気づいたらエリンに来ていた。
物語の中だけかと思っていた異世界転移を経験して、せっかくなので、トレジャーハンターもとい冒険者をもう一度目指すことに。
各地を巡りながら、たどり着いたのがラインだった。

キャラクター名
カノン

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
アイアンフィスト	★		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。								
セルフヒーリング	★		マイナー		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： HP回復を行う。【HP】を「CL*10」点回復する。								
レジストエレメンタル	3		パッシブ		自身			
効果： 【魔法防御力】に＋「SL*3」する。								
ハードマッスル	1		パッシブ		自身			
効果： 【物理防御力】に＋「SL*3」する。								
マインドアデプト	★		パッシブ		自身			
効果： 【精神】に＋２する。								
	1							
効果：								
スケイルスキン	★		パッシブ		自身			
効果： 【物理防御力】に「CL+2」、【魔法防御力】に＋２する。ただし、「装備部位：胴部、全身」の防具を装備できなくなる。								
ビーストグロウ	★		パッシブ		自身			
効果： 白兵攻撃の命中の達成値に＋１し、ダメージに＋５する。								
アニマルハンド	★		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。								
	1							
効果：								
水派斬	★	10	メジャー	20m	範囲(選択)	命中判定		
効果： 対象に白兵攻撃を行う。この攻撃のダメージは「水」属性の魔法ダメージとなる。								
	1							
効果：								
海の心	★	7	セットアップ		自身	自動成功		
効果：遊泳状態によるペナルティを受けない。また、遊泳状態でなくても、「使用条件：遊泳」のスキルの効果を受け、使用することができる。この効果はシーン終了まで持続する。								
	1							
効果：								
インバルネラブル	★		DR直後		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： あなた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	★		クリンナップ		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。								
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」と同時に使用する。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、あなたがカバーによって受けるダメージは、ひとり分のダメージでよい。もし、あなた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。								
ハイパーシールド	★		パッシブ		自身		盾装備	
効果： 【魔法防御力】に＋「あなたが装備している「種別：盾」の「物理防御力」する。								
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、「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】にも適応される。								
	1							
効果：								
コールサーバント	2	10	メジャー		自身	自動成功		
効果： サーバントを取得する。このアイテムはあなたのみ携帯することができる。サーバントはシーン終了時に失われる。								
サーバントアライブ	1		効果参照		効果参照	自動成功	シーンSL回	
効果：「コールサーバント」以外のテイマーのスキルの効果によりサーバントが失われる直前に使用する。そのサーバントは失われることはない。								

キャラクター名
カノン

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
シミュラクラム	1	10	DR直後		自身	自動成功	サーバント携帯、シーン1回	
効果 :あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。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。								
シールドサーバント	2		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」する。								
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」を同時に使用する。この効果により、「コールサーバント」がセットアッププロセスで使用可能となる。								
フライハイ	★		コールサーバント		自身	自動成功		
効果：「コールサーバント」と同時に使用する。飛行状態となる。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、サーバントを失うまで持続する。								
サポートサーバント	1		パッシブ		自身		サーバント携帯	
効果： 命中判定の達成値に＋「SL+2」する。								
サーチリスク	★							
効果：								
フェイス：リアール	★		パッシブ		自身		遊泳	
効果： 攻撃のダメージに＋３する。								
マシンアーマー	★		パッシブ		自身			
効果： 【物理防御力】に＋２、【魔法防御力】に＋１する。								
バイタリティ	★		パッシブ		自身			
効果： 【最大HP】に＋CLする。								
パラディオンⅠ	★		効果参照		自身	自動成功	ウォーリア	
効果： あなたがダメージを受けるDRの直後に使用する。ダメージ軽減を行う。フェイト１点消費。そのダメージに－５する。								
パラディオンⅡ	★		効果参照		自身	自動成功	ウォーリア	
効果：「カバーリング」と同時に使用する。１回のメジャーアクションや複数回の攻撃や、カバーを行うことができないスキルを使用されても、「カバーリング」を使用できる。								
パラディオンⅢ	★		パッシブ		自身		ウォーリア	
効果： パラディオンの効果を【幸運】以下のフェイトを消費し、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。								
ベアアップ	★		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う【精神】判定に＋１ｄする。								
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：精神	★		パッシブ		自身			
効果： 【精神基本値】に＋３する。								
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果： 【筋力基本値】に＋３する。								
トレーニング：器用	★		パッシブ		自身			
効果： 【筋力基本値】に＋３する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								