



戦闘用能力値										
最大HP	48	因果力	1	移動力	2	武器の射程	至近			
命中値	2 D6+ 5	攻撃力	2	回避力	2 D6+ 0	物理防御力	8			
行動力	6	魔力	8	抵抗値	2 D6+ 1	魔法防御力	8			

職業特技一覧(戦闘)									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
ヒール		1	メジャー	なし	単体	4sq	ヘイト1		
効果	【HP】を【魔力】+【回復力】+3D点回復する。(因果力1)【HP】回復効果に+10.								P.144
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
トータムグレイス		1	常時	なし	自身	至近			
効果	【命中値】に+3。【物理防御力】に+【POW】する。								P.126
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
ハートビートヒーリング	準備	1	セットアップ	なし	単体	4sq	ヘイト2		
効果	【再生:【魔力】+【回復力】+10】を与える。								P.126
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
キュアブルーム		1	クリンナップ	なし	単体	4sq			
効果	BS1つを解除する。(ヘイト1)対象を【対象:2体】に変更する。								P.128
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
カムフラージュリーフ		1	マイナー	なし	自身	至近			
効果	【ヘイト】-1。(ヘイトトップ)【ヘイト】-1。								P.130
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
リジェネマスタリー		1	常時	なし	自身	至近			
効果	《ハートビートヒーリング》《ガイアビートヒーリング》の【再生】強度に+【回復力】する。修正済								P.130
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
エントラストライフ		2	イニシアチブ	なし	単体	4sq		シーンSR回	
効果	自身は20点の直接ダメージを受ける。対象は受けたダメージ分【HP】を回復する。								追加07
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
ヒーリングブリーズ		2	ムーブ	なし	単体	4sq		シーンSR回	
効果	【HP】を回復する。回復量は対象の【再生】強度に等しい。								追加07
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									

設定						
POM Power of Money (金の力)。口が悪い関西人超攻撃的な性格をしているが、豆腐より弱いメンタルをしているので簡単に凹む。簡単に言うと防御を考えない攻撃力全振りのメンタル。糞弱いメンタルをしているが、簡単に回復するので、結果的に不屈の精神に見えるという困った人。						
成長予定表(CR10)戦闘技能21枠一般技能10枠 パシフィックेशन1、リザレクション1、ガイアビートヒーリング1、従者召喚:アルラウネ3 アーリーバードクライ1、キュアブルーム1、ネイチャーリバイブ1、ネイチャーズラス1 カムフラージュリーフ1、リジェネマスタリー1、エントラストライフ2、ヒーリングブリーズ2 マジックマスタリー5 リバースセルフ1、ディバインフェイバー1、ギフト1、フェイスリットアーツ1 トレジャーハント3、マテリアルギャザラー1、一般技能空き2枠						
参加セッション/成長履歴一覧						
セッション名/成長履歴	収入	支出	ランクアップ	アザー	財宝	因果力
初期作成	350	330				
『有象無象の大砲/Fodder Cannon』	312	280	1	2		2
合計	662	610	1	2	0	2

職業特技一覧(一般)									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
マテリアルギャザラー		1	プリプレイ	なし	自身	至近		辺境巡視	
効果	「財宝表:魔法素材」で財宝表ロールを1回行なう。(コネ:自由人、地図屋)+4(コネ:探検家、狩人)+4							P.198	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
フェイバリットアーツ	訓練	1	常時	なし	自身	至近			
効果	取得している戦闘技能1つをSR+1する。							P.186	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
効果									

基本動作一覧									
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
敵情を探る	偵察		フリーフィン	運動	本文	本文			
効果	[達成値:10]登場するエネミーの数を増やす。[達成値:20]ランクが一番低いエネミー1体の[ポス][モブ]タグの有無を知る。[ファンブル]エネミーは偵察に気づく。							P.535	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
エネミー識別			セットアップ	知覚/識別難易度	単体	20sq			
効果	対象を[識別済]にする。							P.535	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
異常探知			セットアップ	知覚/探知難易度	広範囲20(無差別)	至近			
効果	[探知難易度]を持つ範囲内全ての存在を対象とする。[隠蔽][隠密]状態を解除する。							P.535	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
プロップ解析			メジャー	解析/解析難易度	本文	1sq			
効果	[解析済]状態にする。							P.536	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
プロップ解除			メジャー	解除/解除難易度	本文	1sq			
効果	[解析済]状態のプロップの効果の効果を停止させる。							P.536	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
基本武器攻撃	武器攻撃		メジャー	命中/回避	単体	武器			
効果	[[攻撃力]+1D]の物理ダメージを与える。							P.536	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
基本魔法攻撃	魔法攻撃、杖、魔石		メジャー	命中/抵抗	単体	4sq			
効果	[[魔力]+1D]の魔法ダメージを与える。							P.536	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
隠れる			メジャー	なし	自身	至近			
効果	[隠密]状態になる。[ヘイトトップ][阻止能力]の対象、BSを受けている場合、使用不可。							P.537	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
アイテム鑑定			メジャー	解析/解析難易度	本文	至近			
効果	[解析済]状態にする。							P.537	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
装備の変更	準備		マイナー	なし	自身	至近			
効果	[装備品スロット]のアイテムと[所持品スロット]のアイテムを入れ替えても良い。アイテムの落下、拾得も含む。							P.537	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
受け渡し	準備		マイナー	なし	単体	至近			
効果	[所持品スロット]のアイテム1つを対象の[所持品スロット]に移動する。1つのフリーフィンで複数回使用出来る。							P.537	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
ラン	移動		ムーブ	なし	自身	至近			
効果	【移動力】sqまで[通常移動]しても良い。							P.538	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
ダッシュ	移動		ムーブ	なし	自身	至近			
効果	[[移動力]+2]sqまで[通常移動]しても良い。直後のマイナーアクションを1回失う。							P.538	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
シフト	移動		ムーブ	なし	自身	至近			
効果	1sqまで[即時移動]してもよい。直後のマイナーアクションを1回失う。							P.538	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
とどめの一撃			インスタント	なし	自身	至近			
効果	[戦闘不能]状態のキャラクターに1点以上のダメージを与えた場合[死亡]状態にする。							P.538	
名称	タグ	SR	タイミング	判定	対象	射程	コスト	制限	
かばう			ダメージ適用直前	なし	単体	至近			
効果	対象が受ける予定のダメージを代わりに受ける。[未行動]状態でなければならず使用すると[行動済]になる。							P.539	