

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:		レベル	23
サポートクラス	サムライ	Lv.1:	シーフ	性別	男
称号クラス				年齢	?
種族	エクスマキナ			境遇	大成功
出自(効果)	秘密結社			目標	死

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	39	35	21	9	9	15	12
ボーナス	13	11	7	3	3	5	4
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正	2						
能力値	18	14	8	3	3	6	4

HP	269
MP	152
フェイト	13

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	斬鉄+《アタックルーン》		-1	31				-1	
左手	椿祈		-1	23					
頭部	ジルコニアヘルム+《スピードルーン》				-1	8		5	5
胸部	達人衣着+《プレートルーン》					15	3		
補助	ルーンポイントアーマー				-1	7	1		-1
装身具	豪傑の証		1			5			
能力値			14	0	8	0	6	11	23
スキル	ツインブレイドハイパーゲインハイボルテージリソナルコーティング		3	44		5	5		
その他									
総計(右)			17	75					
総計(左)			17	67	6	40	15	15	27
総計(両)			16	98					m
ダイス数			4+1d	2 d	3 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	14			14	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 3 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	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
刀魂：風	
刀魂：林	
刀魂：火	
ハイMPポジション×16	
聖水×5	
万能薬×5	
グレートHPポジション×1	

現在重量： 27
 最大重量： 39
 所持金： 9918
 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
ランパート	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラクター作成時に追加で《カバリング》を取得する								
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]								
ランナップ	★	3	セットアップ	-	自身	-	-	
効果： 戦闘移動か離脱を行う。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避+1d								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	-	-	
効果： シーン終了まで武器攻撃のDm+[SL×3]、リアクション-1d								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	-	-	
効果： このメインプロセスを行う白兵攻撃のDm+[筋力]								
スラッシュブロー	3	-	DR直前	-	自身	-	1/sn	
効果： 白兵攻撃のDm+(SL×2)D								
クールランニング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： バーサーク中のリアクション-1dを無効化								
スピリットオブサムライ	3	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果： SL個の刀を得る。								
アームズマスタリー：刀	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した武器の命中+1d								
ツインブレイド	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 刀を2本装備しているとき、命中+SL、Dm+[SL×2]								
ストライクバック	3	4	リアクション	至近	単体	命中	SL/sn	
効果： 白兵攻撃へのリアクションを命中判定で行い、成功すると相手に[CL×5]点のHPロス。相手の攻撃は自動命中する。								
スタイル：シンエイ	3	-	《ストライクバック》	-	自身	-	SL/Sr	
効果： 《ストライクバック》に成功すると攻撃を回避できる。								
ツインウェポン	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備している武器2つの命中・行動修正を合計し、1つの双武器として扱う。								
アームズロジック：刀	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した武器の命中+1d								

ファストセット6MP+フルスイング10MP+ツインアーツ>スマッシュ5MP>クロススラッシュ12MP：33MP/Dm+5d6+筋力(18)+左右武器(54)
 スラッシュブロー：Dm+15d6+器用基本値(35)/軽減不可
 アタックルーン10MP+プレートルーン10MP+スピードルーン7MP：27MP/シナリオ開始後戦闘になるまでに使用

