キャラクター名
ユウリ=アサギリ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	20
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**	20歳
種族	アーシアン			**境遇**	渡来
出自（効果）	一般人			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	32	26	10	9	8	24	10
ボーナス	10	8	3	3	2	8	3
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正	3	3				3	
能力値	16	13	5	3	2	12	3

HP	247
MP	143
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	鬼切	至近	-1	22	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ミスリルヘルム				-2	10	1		±0
胴部	バトルスーツ				-3	17			±0
補助	ワイバーンマント					7	2		±0
装身具	バトルグリップ								
能力値			13	0	5	0	12	7	21
スキル	ドーピング(ガード+1)、ドーピング(ガード+1)、ドーピング(ガード+1)、ドーピング(ガード+1)、ハイドーピング(ガード+1)、ハイドーピング(ガード+1)、ドーピング(ガード+1)、ドーピング(ガード+1)、ドーピング(ガード+1)、

キャラクター名
ユウリ=アサギリ

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
アームズロジック：刀	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器の命中判定に+1D							
ストラグルクラッシュ	★	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使用	
効果：	≪バッシュ≫による攻撃を2回行う。2回目のバッシュの攻撃には+2Dする。							
バイオレントヒット	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ中1回	
効果：	既に使用した≪ボルテクスアタック≫の回数を1増やす。							
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]							
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	武器攻撃のダメージに+【筋力】							
レジストエレメンタル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【魔法防御力】に+[SL×3]する。							
ビルドアップフォース	5	5	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	武器攻撃のダメージに+20する。DRを行うかシーン終了まで持続。							
クロックアップフォース	★	9	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	≪ビルドアップフォース≫を瞬時に任意の回数まで使用可能。							
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ中1回	
効果：	戦闘不能を回復し、更に【HP】を[SL×20]にする。未行動の場合は行動済みにならない。							
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。							
アイシクルレイジ	3	-	≪レイジ≫	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	≪レイジ≫と同時使用。レイジで使用した武器が破壊されなくなる。							
パーフェクトアイ	3	-	≪トゥルーアイ≫	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	≪トゥルーアイ≫と同時使用。その効果に+[SL×10]する。							
ブラッドヒート	2	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	[SL×5]以下の任意の【HP】を消費する。武器攻撃のダメージに+[消費したHP+5]する。メインプロセス終了まで持続。							
デッドリーアタック	2	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果	:武器攻撃同時使用。リアクション判定は必ず失敗になり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない。ダメージは必ず貫通になる。							
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	リアクションに対する精神判定に							
ファーストエイド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	難易度10の器用判定。戦闘不能をHP1で回復する。							
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	能力値に+3							
トレーニング：器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	能力値に+3							
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	能力値に+3							
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【最大HP】に+CL							
イミューンウェイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正±0」に変更する。							
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備しているアイテムの重量制限に+5する。							

キャラクター名
ユウリ=アサギリ

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
エンラージミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： アイテム重量制限が筋力基本値×2になる。								
ブロウストライカーⅠ	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ中1回	
効果： フェイト1点使用。スラッシュブロウの回数を1増やす。								
ブロウストライカーⅡ	★	-	フリー	-	効果参照	自動成功		
効果： フェイト1点使用。武器攻撃の対象が行うリアクション判定に-1Dする。メインプロセス終了まで持続。								
ブロウストライカーⅢ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :フェイトを使用して武器攻撃のダメージを増やす際に消費したフェイト1点ごとに2点追加する(例：フェイト2点→DRに+4D)になる。								
デストロイヤー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： オブジェクト破壊の際のダメージに+2D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								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	-	シーン1回	
効果： 「種別:ポーション」のアイテムを1個使用する。								
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：								