キャラクター名
アイン・ユーリア

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	モンク	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	不明
種族	エクスマキナ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	試作型			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	21	10	9	11	28	6
ボーナス	7	7	3	3	3	9	2
クラス修正	2	1	2	0	0	1	0
他修正							
能力値	9	8	5	3	3	10	2

HP	113
MP	81
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	求道者の籠手	至近	1	11	0	0	0	0	0
左手									
頭部	クロスヘルム				-1	3			
胴部	シルバーチェイン				-1	8			-1
補助	ソリッドブーツ					3			
装身具	秘伝書								
能力値			8	0	5	0	10	8	14
スキル				10		12	3		
その他				2					
総計(右)			9	23	3	26	13	8	13
総計(左)									
総計(両)									m
ダイス数			3 d	4 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	8			8	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	
ハイMPポーション	
冒険者セット	
呪壁符	
盾手甲	

現在重量：	18		
最大重量：	25	所持金： 1640	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
チューニング	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 能力基本値をふたつ選択し、キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4し、もう片方に-1								
カバーリング	1	2	DR前	至近	単体	自動成功	防御中一回	
効果： 対象をかばう								
ボルテクスアタック	1	-	武器攻撃と同時	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 「対象：単体」に変更。ダメージに+[CL*10]								
ストロングスタイル	5	3	セットアップ	-	自身	自動成功	格闘	
効果： 白兵攻撃のダメージに+[(SL)D]								
アームズマスタリー：格闘	1	-	パッシヴ	-	自身	-	格闘	
効果： 命中判定に+1D								
ペネトレイトブロウ	1	6	メジャー	武器	単体	命中	格闘	
効果： 物理防御と魔法防御を0とみなしてダメージ算出								
オートガード	3	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 物理防御に＋SL×2　魔法防御に＋SL								
アイアンフィスト	1	-	パッシヴ	-	自身	-	格闘	
効果： 武器攻撃のダメージに＋精神								
カバームーブ	1	4	カバーリング	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： カバーリングの射程を20mに変更								
エナジーフロ-	5		DR前	-	自身	自動成功	格闘	
効果： SL*5点までのMP点を消費することで同じだけダメージを増やす								
メタルマッスル	1		パッシヴ	-	自身	-	格闘	
効果： 武器攻撃のダメージに+2D								
マインドアデプト	1		パッシヴ	-	自身	-		
効果： 精神に+２								
アップデート	1		パッシヴ	-	自身	-	ｴｸｽﾏｷﾅ	
効果： 精神に+５								
バイタルフォース	2	3	マイナー		自身	自動成功		
効果： 武器ダメージに+ＳＬＤ								
インデュア	1	5	効果参照		自身	自動成功	防御中一回	
効果： ＢＳを受けた直後に発動、ＢＳを全て回復								

限りなく人（ヒューリン）に近づける…と言うコンセプトで試作されたエクスマキナ
十数年くらい前まで眠っていたがひょんなことから工場が爆発し、これ幸いと修行ついでに放浪の身に
試作型であるためか度々コアを狙われるため、自身をヒューリンと偽っている（実験の成果か割と気づかれないとかなんとか）
しばらくの間、東方の方で暮らしていたが、自身の正体に薄々気づき始める人が増えたためにまた流れた
微妙に不器用…かつ人見知り。でも困った人は放っておけないお人よしで恩を忘れない義理堅い一面もある
睡眠中の学習が不十分だったため一部知識に疎い（主に恋愛方面）

キャラクター名
アイン・ユーリア

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
ハードマッスル	2	-	パッシヴ		自身			
効果： 物理防御にSL×３								
セルフヒーリング	1	-	マイナー		自身		1ｼﾅﾘｵ1回	
効果： CL×10【HP】を回復。								
エナジースクイーズ	1	-	エナジーフロウ	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果： 《エナジーフロウ》と同時に使用する。エナジーフロウの効果を2倍に変更								
トレーニング：精神	1	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 精神の能力値に＋3								
シックスセンス	1	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 奇襲攻撃にマイナス補正無しにリアクション可								
トレーニング：器用	1	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 器用の能力値に＋3								
トレーニング：筋力	1	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 筋力の能力値に＋3								
バイタリティ	1							
効果： 最大ＨＰに+ＣＬ								
トレーニング：敏捷	1							
効果： 敏捷の能力値に＋3								
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：								