キャラクター名
あてん

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	28
サポートクラス	ルイネーター	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	不明
称号クラス				**年齢**	5(知能レベル)
種族	エクスマキナ			**境遇**	放浪者
出自（効果）	試作品			**目標**	渇望

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	49	12	43	9	8	23	25
ボーナス	16	4	14	3	2	7	8
クラス修正	3	1	0	1	1	2	0
他修正						2	
能力値	19	5	14	4	3	11	8

HP	364
MP	170
フェイト	8

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ティフェレトの槍	至近	-1	27	-1d	10	10	-6	
左手	クマーラの盾		-3			48	53	-1	
頭部									
胴部									
補助	マキナバールド					5	5		
装身具	女神のネックレス						4		
能力値			5	0	14	0	11	17	24
スキル				10		73	59	2	
その他						35	35		
総計(右)			4	37	14	171	177	12	24 m
総計(左)			2	10					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	1 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	5			5	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
チャンピオンベルト	
改造パーツ-ファンタジア	
超不死鳥の尾羽	
アルカナ:戦車Ⅵ	
EXMPP×3	
GMPP×8	
GHPP×5	

現在重量： 18		
最大重量： 98	所持金： 199911	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								
バッシュ	1	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]								
ディフェンダー	5	3	マイナー	-	自身	自動		
効果： 物理に+sl×3								
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 物理+sl×2 魔法+sl								
サバイブ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 物理+sl×2+5 魔法+sl								
チャンピオン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： チャンピオンベルト取得								
クラン=ベル・スタイル	★	-	効果参照	-	自身	自動		
効果： HP半分未満の時半分まで回復								
アップデート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した能力基本値に+5								
カバーリング	★	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動		
効果： カバーを行う								
アンブレイカルボディ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 物理と魔法に+cl								
レジストエレメンタル	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔法+sl×3								
フルディフェンス	★	5	フリー	-	自身	自動		
効果： ディフェンダーをフリーでする								
テクニカルガード	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 盾の物理に+cl								
マジックディフェンダー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ディフェンダーで魔法も増やす								
エナジーバースト	5	3	セットアップ	-	自身	自動		
効果： ダメージ+sld								

古い遺跡から出てきた人工精霊の試作品
光り輝く球体の形状をしている、堅くて柔らかく弾力もある
元々はそんなに堅くなかったが自己進化を続けて堅くなった
内蔵されている核融合炉は不死鳥の炎でさらに効率化されたが炉心の稼動効率上昇により瘴気のようなものを発生させるようになってしまったが瘴気を反転させ
楽園のような空間を作り出すこともできるようになった
知能はそんな高くない
一度一緒に行動したものには結構なつく
悪人はあまり好きじゃないようだ

称号:ドラグーン

バーストブレイク現固定値　+30+130

キャラクター名
あてん

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	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	物理+sl×3							
リカバリー	★	3	クリンナップ	-	自身	自動		
効果：	バッドステータスを一つ回復							
インバルネラブル	★	-	ダメージロールの直前	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	ダメージを0にする							
アラウンドカバー	3	4	カバーリング	-	自身	自動	シーンsl回	
効果：	複数にカバーを行う							
レジストコンプリート	3	8	ダメージロールの直後	-	自身	自動	シナリオsl回	
効果：	魔法ダメージ-cl×10							
モアタフネス	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	hp+sl×5							
セルフヒーリング	★	-	マイナー	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	hp cl×10回復							
インデュア	★	5	効果参照	-	自身	自動		
効果：	その時受けたバッドステータスを回復							
マインドアデプト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	精神+2							
ダイアナザーデイ	★	-	セットアップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	hp cl×10回復 バッドステータス回復							
バーストブレイク	3	-	メジャー	20m	範囲(選択)	精神	シナリオ1回	
効果：	2d+sl×10(貫通)リアクション不可							
ネバーギブアップ	★	-	セットアップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	hpを最大まで回復							
ハイパーシールド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔防に+盾の物理							
インタラプト	★	-	効果参照	-	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	スキルを発動させず終了させる							
アフェクション	★	-	ダメージロールの直前	20m	単体	自動	シナリオ1回	
効果：	ダメージを0にする							
ビッグバン	★	-	バーストブレイク	-	自身	-		
効果：	ダメージ+cl×5							
ホーミングヒット	★	-	判定の直前	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	リアクション不可							
ブロウアップ	3	-	メジャー	至近	範囲(選択)	魔術	シナリオsl回	
効果：	光属性 2d+残HP							
フォートレス	5	5	セットアップ	-	自身	自動		
効果：	物理魔法+sl×4							
ファイナルガード	★	-	クリンナップ	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果：	インバルネラブルの回数回復							
カリキュレイト	★	-	イニシアチブ	-	自身	自動	シーン1回	
効果：	割り込み							
パワーアーム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	両手武器を片手で持てる							

キャラクター名
あてん

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
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	魔法攻撃+cl×10							
ミアズマバインド	★	-	判定の直前	-	自身	自動		
効果：	リアクション不可 EP-3							
インプラグナブル	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	物理魔法+sl×3							
エングレイブド	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	EPsl×3+1							
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	武器攻撃+cl×10							
イモータルブラッド	★	-	戦闘不能	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	ﾌｪｲﾄ1点　hp1d回復蘇生							
アンデッドライフ	★	-	戦闘不能	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	HP1蘇生　EP-3							
アスレチック	★							
効果：	登攀跳躍+1d							
シックスセンス	★							
効果：	奇襲時-1dされずにリアクション							
マシンアーマー	★							
効果：	物理+2 魔法+1							
マシンリム	★							
効果：	筋力器用敏捷基本に+1							
バイタリティ	★							
効果：	最大HP+cl							
トレーニング:精神	★							
効果：	精神基本+3							
トレーニング:幸運	★							
効果：	幸運基本+3							
トレーニング:筋力	★							
効果：	筋力基本+3							
トレーニング:敏捷	★							
効果：	敏捷基本+3							
トレーニング:器用	★							
効果：	器用基本+3							
フェイス:ダグデモア	★							
効果：	行動値+2							
ベアアップ	★							
効果：	リアクション精神+1d							
レストタイム	★		効果参照		自身	自動		
効果：	HPMP2d+cl回復							
エンラージリミット	★							
効果：	所持重量+筋力基本							
フックダウン	★	3	クリンナップ		自身	自動	ｼｰﾝ1	
効果：	ポーションを使う							

キャラクター名
あてん

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
セカンドライフ	★		効果参照		自身	自動		
効果：	ブロウアップ時きあいのタスキ							
パラディオンⅠ	★		効果参照		自身	自動		
効果：	ﾀﾞﾒｰｼﾞ直後ﾌｪｲﾄ1点でﾀﾞﾒｰｼﾞ-5							
パラディオンⅡ	★		効果参照		自身	自動		
効果：	ﾌｪｲﾄ1点複数ｶﾊﾞｰ可能ｶﾊﾞｰ無効無視							
ファンタジア	10	残MP	自由		自身	自動	半分以上	
効果：	ダメージ+物理 +魔法							
楽園	★		戦闘不能	至近	範囲(選択)	自動	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	蘇生HPMP状態異常をすべて回復							
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：								
効果：								
効果：								
効果：								