

キャラクター名

プレイヤー名

スクナ

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	15
サポートクラス	バイキング	Lv.1:	バーサーカー	性別	男
称号クラス				年齢	26
種族	フィルボル			境遇	出世
出自 (効果)	冒険者			目標	扶養

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	27	21	12	7	19	15	9	HP162
ボーナス	9	7	4	2	6	5	3	MP104
クラス修正	2	3	2	0	0	0	1	フェイト5
他修正								
能力値	11	10	6	2	6	5	4	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ウィングランシア	至近	-2	18	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	不沈の冠				-1	7			
胴部	ギアメール					11	1	3	
補助	バイキングマント					5	2		
装身具	磁力核								
能力値			10	0	6	0	5	12	16
スキル						5		3	
その他	アイテム			3		1		2	0
総計(右)			8	21	5	29	8	18	16m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	6			6	+ 2 d		小型ハンマー
トラップ解除	10	+1D		10	+ 3 d	HPポーション×3	ウェポンケース
危険感知	6			6	+ 2 d	MPポーション×3	ベルトポーチ
エネミー識別	2			2	+ 2 d	ハイHPポーション×3	まだら色の魚鱗
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d	ハイMPポーション×2	戦士の環
魔術判定					+ d	EXHPポーション	ポーションホルダー
呪歌判定					+ d	バックパック	声変わり飴
錬金術判定					+ d	毒消し	戦王の武器飾り
						フィッシュアンドチップス×3	キャップライト
						小道具入れ	ランチボックス
						くさび×3	ルネススパパン
現在重量： 28							
最大重量： 49							

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ニンプル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：作成時に行動値+3								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ナリオ1回	
効果：武器攻撃と同時に使用。ダメージに+[CL×10]								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃のダメージに[SL×3]、リアクション-1D、マイナーで解除可能、シーン終了まで持続								
リカバリー	1	3	リソフッ°	-	自身	自動成功		
効果：バッドステータスを1つ回復する。								
ソウルヒート	3	3	バーサーク	-	自身	自動成功	-	
効果：[狂戦士化SL+1]								
アームズマスタリー：両	1	-	パッシブ	-	自身	-	両	
効果：武器攻撃の命中判定+1D								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中判定		
効果：武器攻撃。2体以上の場合ダメージに+[SL×2]								
セルフプライド	3	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳	
効果：武器攻撃のダメージに+[(SL)D]								
アクアスタンス	1	5	セットアップ°	-	単体	自動成功		
効果：遊泳状態によるペナルティを受けない。使用条件:遊泳のスキルを使用可能になる。シーン終了時まで持続。								
スウィフティ	1	-	セットアップ°	-	自身	自動成功		
効果：戦闘移動、離脱を行う。								
スキップジャック	4	7	マイナー	-	自身	自動成功	遊泳	
効果：武器攻撃の命中判定+1D,ダメージに+[SL×4]、ラウンド終了まで持続								
トリックスター	1	-	効果参照	視界	効果参照	自動成功	ナリオ1回	
効果：トラップが作動した直後に使用。対象の効果を無効にする。								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：白兵攻撃のダメージに+[筋力]する。								
フリンジスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：[狂戦士化]を受けているとき白兵攻撃の命中に+1Dする。								
ストライクスロー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：投射の射程+10m、ダメージ+[SL×4]								

狂戦士化+遊泳 命中 6D+9 ダメージ 9D+58 投射+4
スキップジャック 命中+1D ダメージ+16

ツインアックスはブーメラン使うとき分裂します←重要

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	1							
効果：								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中判定	-	
効果：武器攻撃のダメージに+[(SL)D]								
セルフディフェンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：物理防御+5								
スティール	1	3	DR直後		自身	自動成功	リコイルSL回	
効果：白兵攻撃のDR直後に使用する。ドロップ品を一つ得る。								
パーフェクトボディ	1		戦闘不能		自身	自動成功	リコイル1回	
効果：戦闘不能を回復し、HPを[SL×20]点にする。								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動成功	両	
効果：バッシュによる武器攻撃を2回行う。対象は単体になり、変更できない。2回目の攻撃に+2Dする。1回目が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない。								
アームズロジック：槍	1	-	パッシブ	-	自身	-	槍	
効果：武器攻撃の命中判定+1D								
オーバードライブ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：バーサークの効果に「武器を使用した命中判定に+1Dする」を追加。								
バイオレントヒット	1	-	リコイル	-	自身	自動成功	リコイル1回	
効果：既に使用したバルテクスアタックの使用回数を1増やす。								
スラッシュブロウ	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	リコイル1回	
効果：武器攻撃のダメージに+[(SL×2)D]								
ストームアタック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：スラッシュブロウの効果に+[(SL×3)]								
ハイボルテージ	2	-	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	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：武器攻撃のダメージに+[筋力]								
バーストスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-	両	
効果：武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃のダメージロールでは、対象の[物理防御力]と[魔法防御力]を0とみなしてHPダメージを算出する。								
ファストセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：タイミング「マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。そのスキルがムーブアクションで使用可能になる。使用したスキルはマイナーアクションで使用できない。								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：トラップ解除の判定に+1Dする。								
フェイス：リアル	1	-	パッシブ	-	自身	-	遊泳	
効果：攻撃のダメージに+3								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：感知基本値+3								
イクイップリミット	1	-	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。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：敏捷基本値+3								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力基本値+3								
ブロウストライカー I	1	-	リコイル	-	自身	自動成功	リコイル1	
効果：フェイト1点使用。使用したスラッシュブロウの使用回数を1増やす								

スクナ

プレイヤー名

[illegible][illegible]