キャラクター名
ルーグ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	アコライト	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	一桁
種族	エクスマキナ			**境遇**	平凡
出自（効果）	錬金術師			**目標**	強制

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	35	36	8	9	8	32	6
ボーナス	11	12	2	3	2	10	2
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正		2					
能力値	14	16	4	3	2	11	2

HP	235
MP	151
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	アンダーテイカー			23				-2	
左手									
頭部	ライオンマスク				-1	10			-1
胴部	剛神の鎧			5	-2	18			-3
補助	太陽の腕輪					2			
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			16	0	4	0	11	6	19
スキル				34		2	1		
その他			2	5		2	2		
総計(右)			18	67	1	34	14	4	15 m
総計(左)			18	44					
総計(両)			18	67					
ダイス数			6 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	2			2	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 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	
リムブースト・メタル	

現在重量： 1		
最大重量： 70	所持金： 2300	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	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]								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	命中		
効果 :装備部位[両]バッシュを2回行う。対象は「単体※」となり、2回目のダメージロール+2D。同じ対象に攻撃しなければならず、1度目を外すと2度目が当たらない。								
ファストセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動		
効果： マイナーアクションのスキルをひとつ使用する								
フルスイング	2	10	マイナー	-	自身	自動		
効果： 武器の攻撃力を2倍で換算、1シーンSL回								
ブラッドヒート	5	-	マイナー	-	自身	自動		
効果： [SL×5]以下のHPを消費してメインプロセスのダメージに+[消費したHP+5]								
バーサーク	5	4	マイナー	-	自身	自動		
効果： 武器攻撃のダメージ+15、リアクション-1D								
バトルコンプリート	2	7	判定の直後	-	自身	自動		
効果： 命中判定を振り直す。1シーンSL回まで								
グレートバースト	2	10	効果参照	-	自身	自動		
効果： 装備部位[両]命中判定の後でダイス目ひとつを6にする。1シナリオSL回まで								
エナジーフロウ	5	-	ダメージロールの直前	-	自身	自動		
効果： [SL×5]以下のMPを消費してメインプロセスのダメージに+[消費したMP]								
エナジースクイーズ	2	-	エナジーフロウ	-	自身	自動		
効果： ≪エナジーフロウ≫で加算するダメージを2倍にする。1シナリオSL回								
スラッシュブロウ	3	-	ダメージロールの直前	-	自身	自動		
効果： 武器攻撃のダメージロールに+[SL×2+3D]。1シーン1回								
インテリジェンス	1	-	判定の直前	-	自身	自動		
効果： 判定に+2D、1シナリオ3回								
ボルテクスアタック	1	-	命中判定の直前	-	自身	自動		
効果： 対象を「単体※」、ダメージに+[CL×10]。1シナリオ1回								
カバーリング	1	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動		
効果： 対象をカバーする。行動済みにならない								

普通の最大ダメージ：162+8D
全力：362+8Dか212+17D

キャラクター名
ルーグ

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
カバームーブ	2	4	カバーリング	20m	自身	自動		
効果：	20m離れた対象までカバーできる							
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動		
効果：	HP[SL×20]で復活。1シナリオ1回							
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	対象のHPを[3D+CL×3]回復							
クイックヒール	1	5	イニチアチブ	-	自身	自動		
効果：	イニチアチブプロセスに≪ヒール≫を使用する。1シーン1回							
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動		
効果：	メインプロセスのダメージ+【筋力】							
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	自身	自動		
効果：	≪ボルテクスアタック≫の使用回数を1回復活させる。1シナリオ1回							
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動		
効果：	バッドステータスを受けたとき、受けたバッドステータスをすべて回復する。1メインプロセスに1回まで							
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動		
効果：	受けたダメージを相手にも与える。1シナリオ1回							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
アブストラクター	1		以下パッシブ					
効果：	プリプレイに武器をひとつ選び[種別：魔導剣]を追加する							
アブストラクターマスタリー	1							
効果：	[種別：魔導剣]の命中+1D							
ストームアタック	1							
効果：	≪スラッシュブロウ≫のダメージ+[SL×3D]							
オーバードライブ	1							
効果：	≪バーサーク≫中の命中+1D							
ヒュージエッジ	1							
効果：	≪アブストラクター≫で選択した武器の重量+3、攻撃力+5、行動修正-3							
ハイパーゲイン	1							
効果：	武器攻撃のダメージに+筋力							
ハイボルテージ	1							
効果：	武器攻撃のダメージに+[SL×4]							
アームズマスタリー：槍	1							
効果：	[種別：槍]の命中+1D							
アームズロジック：槍	1							
効果：	[種別：槍]の命中+1D							
パワーアーム	1							
効果：								
ホムンクルス	1	フェイト	セットアップ		自身	自動		
効果：	造られた命である。消費したフェイト1点ごとにMPをCL点回復する。1シーン1回							

キャラクター名
ルーグ

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
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果： 器用基本値+3								
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果： 精神基本値+3								
バイタリティ	1		パッシブ					
効果： 最大HP+CL								
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果： 装備重量制限+5								
マシンアーマー	1		パッシブ					
効果： 物理防御力+2、魔法防御力+1								
マシンリム	1		パッシブ					
効果： 筋力、器用、敏捷基本値に+1								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果： 所持重量制限×2								
オピニオン	1		パッシブ					
効果： 交渉や説得の判定+1D								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果： 難易度10の【器用】判定に成功することが対象の[戦闘不能]状態を回復する								
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：								