

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	ナイト	Lv.1:	ウォーリア	レベル	11
サポートクラス	ブリーチャー	Lv.1:	ファランクス	性別	男
称号クラス				年齢	
種族	エクスマキナ			境遇	渡来
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	24	9	18	9	9	30	7
ボーナス	8	3	6	3	3	10	2
クラス修正	3	1	1	1	0	2	0
他修正							
能力値	11	4	7	4	3	12	2

HP	128
MP	105
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	ソードブレイカー	至近	0	7	0	1	0	0	0
左手	クリスタルシールド		0	0	0	10	0	0	0
頭部	クリスタルスーツ								
胴部	クリスタルスーツ				-2	19	0		-3
補助	フォースガントレット				-1	4	2		
装身具	ライディンググリップ							1	
能力値			4	0	7	0	12	10	16
スキル						8	7		
その他									10
総計(右)			4	7					
総計(左)			4	0	4	42	21	11	23
総計(両)									m
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
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 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

現在重量: 19  
 最大重量: 31  
 所持金: 15400  
 預金・借金:

所持品	
バックパック	毒消し
ベルトポーチ	毒消し
HMPポーション	毒消し
冒険者セット	毒消し
軍馬	
ランタン	
強心丹	
HHPポーション	
HHPポーション	
HMPポーション	
万能薬	

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								
アイアンクラッド	5	3	DR直後	-	自身	自動成功		
効果: 物理ダメージ-[SL×3]								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果: 対象をカバーする								
	○							
効果:								
アーマーアダプト	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 攻撃ダメージ+[防具数×SL]/部位:全身は2個扱い								
ファランクススタイル	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 【精神】の能力基本値で防具の装備重量計算								
ファランクスクラッシュ	★	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果: 攻撃ダメージ+【精神】/頭+胴重量15以上								
ストップガード	3	7	リアクション	-	自身	自動成功	全身	
効果: 被ダメージ-[(SL)D]/攻撃は自動命中								
	○							
効果:								
サーモンスピーチ	★	6	メジャー	20m	範囲(選択)	精神		
効果: 特殊攻撃/貫通ダメージ[2D+CL]/ダメージを与えたら威圧付与/命中判定とリアクションは【精神】判定								
グリッドフォース	5	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 特殊攻撃ダメージ+[SL×3]								
ウィルパワー	★	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: 魔法攻撃・特殊攻撃ダメージ+【精神】								
パワーシャウト	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果: 特殊攻撃命中判定+1D								
コネクトナーブ	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果: 特殊攻撃ダメージ、行動値、移動力+[SL+2]/3回まで重複/シーン間								
コネクトドラゴン	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	ナリオSL回	
効果: コネクトナーブと同時使用/フェイト1点消費/分類:竜になり攻撃ダメージ+【筋力】/シーン間								

コネクトナーブと同時使用/フェイト1点消費/分類:竜になり攻撃ダメージ+【筋力】/シーン間

キャラクター名  
アイゼン

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
メンタルトリートメント	3	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果:	MPを[CL×2]点回復する							
	○							
効果:								
アップデート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	基本能力値ひとつを+5							
リンメルコート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	物/魔防+5							
	○							
効果:								
アラウンドカバー	1	4	カバーリング	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果:	同エンゲージの任意の複数体をカバー/自身も対象の場合ダメージ2倍							
スティールクラッド	1	3	アイアンクラッド	-	自身	自動成功		
効果:	アイアンクラッドを魔法ダメージにも適応可にし、効果に+[SL×4]する							
インバルネラブル	★	-	DR直後	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果:	ダメージを0に変更							
ホースバトラー	1	10	効果参照	至近	単体	効果参照	難×1/ブレイク回	
効果:	メジャー終了時追加で特殊攻撃/【器用】判定で命中判定/判定+1D/貫通ダメージ[(SL)D+CL×3]							
	○							
効果:								
シックスセンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	奇襲攻撃をされたとき、リアクションのペナ解消							
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	筋力/器用/敏捷基本値+1							
マシンアーマー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	物防+2/魔防+1							
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果:	MPP×5かHMPP×2取得							
フェイス:アイン・ソフ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	最大HP/最大MP+2							
フェイバリットフィールド:騎乗	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	騎乗時、物/魔防+1							
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	最大MP+CL							
トレーニング:精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	精神基本値+3							
ストロングアームⅠ	★	-	判定直前	-	自身	-		
効果:	トラップ関係の判定を【筋力】判定で代用/フェイト1点消費							
ストロングアームⅡ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	ストロングアームⅠを全部の判定に適応できるように変更							
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果:	ポジションを使用する							
効果:								