キャラクター名
クロガネ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	18
サポートクラス	ハンター	**Lv.1:**	プリーチャー	**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	48	33	12	9	12	30	6
ボーナス	16	11	4	3	4	10	2
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0
他修正	11						
能力値	30	14	5	3	5	10	2

HP	210
MP	137
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	斬馬剣	至近	-1	29				-4	
左手	ハンターウェポン適応済み								
頭部	ビッグキラーヘルム				-1	6	0		-1
胴部	増力の鎧/未				-1	8	0		-2
補助	巨人の手袋				0	5	0		0
装身具	猛獣の牙飾り/未								
能力値			14	0	5	0	10	10	35
スキル	リンメルコート					5	5		
その他	リムブースト2種/ライドランナー/環/武器飾り					8	2	4	15
総計(右)			13	29	3	32	17	10	47 m
総計(左)			14	0					
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
トラップ探知	5			5	+ 2 d
トラップ解除	14			14	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	14			14	+ d

所持品	
バックパック	ビーストブラッド/未
ベルトポーチ	
MPポーション	ライドランナー
ウェポンケース	
斬馬剣	風の蹄鉄
冒険者セット	祝福の鎧
リムブースト・リフレクス	スピードシューズ
リムブースト・メタル	アクセルブースター
つるはし	猛進のアミュレット
戦王の武器飾り	紅鋼の腕
戦士の環	紅鋼の兜

現在重量： 58		
最大重量： 65	所持金： 390495	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]								
AM:両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-	両手剣使用	
効果： 両手剣の武器命中+1D								
スマッシュ	★	5	マイナー					
効果： 白兵攻撃ダメージ+【筋力】								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	-	シナリオ1回	
効果： ダメージ+[CL×10]/武器攻撃と同時使用/対象単体固定								
ウェポンルーラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器の命中判定+[SL+1]								
	○							
効果：								
コネクトフォース	5	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃ダメージ、物防+[SL+2]/3回まで重複/シーン間								
グレートコネクト	1	4	フリー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： フリーアクションでコネクトフォース使用								
コネクトドラゴン	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： コネクトフォースと同時使用/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								
	○							
効果：								
ファランクススタイル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力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+【筋力】/頭+胴重量15以上								
	○							
効果：								
カリキュレイト	★		イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 未行動時使用/イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う								

ハードシールド、アークィバスアーマー、ミスリルポイントアーマー、売却
「」
()
【セットアップ】コネクトフォース/武器攻撃ダメージ、物防+[SL+2]/3回まで重複/シーン間
:CF修正値+3
:MP-4
【コネクトフォースと同時使用】コネクトドラゴン/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
:フェイト-1
【ムーブ】戦闘移動
【ムーブ】ファストセット+バーサーク/武器攻撃力+15/シーン間
:MP-9
【ムーブ】ファストセット+スマッシュ/白兵攻撃ダメージ+{筋力}
:MP-11
【ムーブ】ファランクスクラッシュ/攻撃ダメージ+{筋力}
:MP-3
【マイナー】バーサーク/武器攻撃力+15/シーン間
:MP-3
【マイナー】スマッシュ/白兵攻撃ダメージ+{筋力}
:MP-5
【メジャー】ストラグルクラッシュ/バッシュを2回行う/2回目はダメージ+2D/1回目失敗で2回目不発
{器用}+1+5D6　1回目命中判定
{筋力}+{CF修正値}+65+30+4D6　1回目ダメージ

キャラクター名
クロガネ

プレイヤー名

所持品			
紅鋼の鞘			
剣鬼の号			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	○							
効果：								
ハンターウェポン	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 武器SL個に種別:狩猟/重量+2/攻撃力+3/行動値-1を追加/マジックアイテム不可								
ワイルドパワー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力/精神基本値+3								
ダイナミックガード	3	6	DR直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 被ダメージ-[選択した携帯している狩猟武器の重量]								
ハンティングスタイル	★	10	セットアップ	-	自身	自動成功	狩猟装備	
効果： 武器攻撃ダメージ+【筋力】/武器命中-1D								
ハンティングアデプト	5	5	ハンティングスタイル	-	自身	-	狩猟使用	
効果： 武器命中+1D/物防-[30-SL×5](最低値0)								
	○							
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/筋力選択								
リンネルコート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 物/魔防+5								
	○							
効果：								
ストラグルクラッシュ	★	10	メジャー	-	単体	命中	両使用	
効果： バッシュを2回行う/2回目はダメージ+2D6								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃の攻撃力+[SL×4]								
アームズロジック:両手剣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器種別:刀の命中+1D								
ハイパーゲイン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃力+【筋力】								
オーバードライブ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： バーサーク時の武器の命中+1D								
バーストスラッシュ	★	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果： 武器攻撃でクリティカルしたら物/魔防0扱い								
グレートバースト	3	10	効果参照	-	自身	自動成功	両使用/シナリオSL回	
効果： 白兵攻撃命中判定後/ダイス1つを6に変更								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 戦闘不能を回復/HPを[SL×20]点にする								
バトルコンプリート	2	7	判定直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 攻撃命中判定直後使用/振り直し								
ファイティングロウ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器の命中+[SL+1]								
	○							
効果：								
アビリティアデプト	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力選択/選択した能力値+{SL+1}								

キャラクター名
クロガネ

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
	○							
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							
ホーム:アヴェルシア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力/感知/精神基本値+1							
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	MPP×5かHMPP×2取得							
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							
トレーニング:筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
トレーニング:器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値+3							
フェイス:セフィロス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	2つの基本能力値+1/筋力と器用選択							
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	自動成功		
効果：	ポーションを使う							
トレーニング:精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	精神基本値+3							
トレーニング:感知	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値+3							
トレーニング:敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷基本値+3							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								