キャラクター名
鋼/仮

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	グラディエーター	**Lv.1:**	サイバーオーガン	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エクスマキナ			**境遇**	出世
出自（効果）	神竜王の神託			**目標**	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	45	33	12	10	11	33	9
ボーナス	15	11	4	3	3	11	3
クラス修正	3	1	0	0	0	3	1
他修正	4						-1
能力値	22	12	4	3	3	14	3

HP	258
MP	139
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	S3バルディッシュ	至近	-2	15	0	0	0	-2	0
左手	クストーデ=ブラッチオ/伝承武具:盾					22	22	-1	
頭部	S1マキナサルティス				0	2	10		0
胴部	銀狼の鎧/サクセション(魔防)				-2	21	1		0
補助	スターポイントアーマー				-1	12	0		0
装身具	豪傑の証					5			
能力値			12	0	4	0	14	7	27
スキル						17	10		
その他	戦士の環/リムブースト2種					3	2	2	15
総計(右)			10	15	1	82	59	6	42 m
総計(左)			12	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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	12			12	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
□□□□□□□□AC□□□□□□□□	
対魔のクリスタル	
光のクリスタル	
筋力のクリスタル	
□□□□□□□□道具□□□□□□□□	
冒険者セット	
戦士の環	
リムブースト・メタル	
リムブースト・リフレクス	
□□□□□□□消耗品□□□□□□□□	

現在重量： 8		
最大重量： 45	所持金： 31890	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
ソウルインストール	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 取得時に能力値をひとつ選択し、その能力値を使用した判定の達成値に+1								
AM:斧	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 斧による武器攻撃命中判定+1D								
アイアンクラッド	5	3	DR直後	-	自身	自動成功		
効果： 被物理ダメージ-[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： 行動済みでも対象をカバーできる/未行動でも行動済みにならない								
カバームーブ	3	4	カバーリング	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： カバーリングの射程を20mに変更								
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 物防+[SL×2]/魔防+SL								
スマッシュ	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
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	自動成功	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時使用/対象:単体※に変更しダメージ+[CL×10]								
スラッシュブロウ	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 攻撃ダメージ+[SL×2]D								
	○							
効果：								
ハーデンボディ	★	5	DR直後	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果： ダメージ軽減/被ダメージ-【筋力】								
ハードワイヤード	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力】選択/【幸運】以外の能力値1つを選択し+2/【幸運】-1								
リブート	★	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： フェイト1点消費/戦闘不能を回復しHPを1点まで回復/未行動だった場合行動済みにならない								
	○							
効果：								
ソニックブーム	2	4	メジャー	効果参照	単体	命中		
効果： 白兵攻撃/射程[SL×10]m/エンゲージしていない対象にも可								

クストーデ=ブラッチオ(custode　braccio)→イタリア語で『腕』『守護』
伝承武具:盾/継承:身体から出た/伝承:転生/宿命:試練/呪詛:吸着性

キャラクター名
鋼/仮

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
鋼/仮

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：								
守護者降臨	★	12	DR直前	視界	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果： カバーを行う/行動済みでも可/行っても行動済みにならない/カバーが出来ないスキル、パワー、アイテムを使用されてもカバー可								
	○							
効果：								
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 動物、魔獣のエネミーと意思疎通が可能								
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:グラスウェルズ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 器用/知力/精神基本値+1								
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								
トレーニング:敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+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:精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 精神基本値+3								
トレーニング:幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 幸運基本値+3								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定+1D								
マシンアーマー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 物防+2/魔防+1								
フェイバリットランド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 隠密、騎乗、飛行状態でない時有効/物防と魔防+1								
パラディオンⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： ダメージを受けるDR直後に使用/フェイト1点消費/被ダメージ-5								
パラディオンⅡ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： カバーリングと同時使用/フェイト1点使用/複数回の攻撃やカバーを行えないスキルを使用されていてもカバーリングを使用できる								
フェイス:セフィロス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷と精神選択/基本能力値2つを選択し+1								
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大HP+CL								
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： ポーションを1個使用する								
イミューンウェイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 移動修正が0以下の防具の移動修正を±0に変更する								
スティグマ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 判定後に使用/フェイト1点消費/達成値に+1D								

キャラクター名

鋼/仮

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
ファーストエイド	★	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果： 難易度10の【器用】判定/成功したら対象の戦闘不能を回復し【HP】を1にする/対象は行動済みになる								
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： プリプレイに装備か携帯している武器か防具選択/武器なら攻撃力+1/防具なら物防か魔防に+1								
効果：								
効果：								
効果：