キャラクター名
Model L-001(リヴァイアサン)

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	女型
称号クラス				**年齢**	???
種族	エクスマキナ			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	投影者			**目標**	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	32	32	7	9	8	25	7
ボーナス	10	10	2	3	2	8	2
クラス修正	2	3	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	12	13	3	3	2	9	3

HP	212
MP	144
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	ミスリルファルシオン	至近	-1	13	0	0	0	-1	0
左手									
頭部	メディテーションマスク					2			
胴部	スケイルアーマー					7			-1
補助	トリックマント					5			
装身具									
能力値			13	0	3	0	9	5	17
スキル	命中+2D、ダメージ+41、召喚具付与			41					
その他	(バーサーク時)命中+1D、ダメージ+15								
総計(右)			12	54	3	14	9	4	16 m
総計(左)			13	41					
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	2			2	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 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	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
グラビモスバーガー	
塵	
真紅の竜鱗	

現在重量： 5		
最大重量： 32	所持金： 60640	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								
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]								
アームズマスタリー：召喚具	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果 :ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。ただしリアクションの判定に-1Dする。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージに+[筋力]する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象:単体」に変更、ダメージに+[CL*10]する。								
スラッシュブロウ	3	5	DR前	-	自身	自動	シーン1回	
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+[(SL*2)D]する。)								
アポスル：ソード	3	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・長剣・両手剣装備	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。								
ディバインコール	5	6	セットアップ	-	自身	自動	ラウンド1回、シーンSL回	
効果 :「種別:召喚具」のアイテムからひとつ選択。そのアイテムを装備する。もし、そのアイテムを装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としても良い。このアイテムはシーン終了後に失われる。								
クールランニング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《バーサーク》5で取得可能。「リアクションの判定に-1Dする」という効果を受けない。								
チェンジコール	1	6	イニシアチブ	-	自身	自動	召喚具装備、シーン1回	
効果 :使用する際に、「種別:召喚具」の武器からひとつ選択。装備している「種別:召喚具」の武器を全て失い、選択したアイテムを装備する。このアイテムはシーン終了後に失われる。								
ダブルコール	1	4	ディバインコール	-	自身	自動	-	
効果 :《ディバインコール》と同時に使用。《ディバインコール》で選択したアイテムが「装備部位:片」の武器の場合、選択したアイテムを「装備部位:右手」と「装備部位:左手」にそれぞれひとつずつ装備する。								
ディバインシュート	1	7	メジャー	20m	範囲(選択)	命中	召喚具使用	
効果 :対象に投射による射撃攻撃を行なう。この時、「効果」に「投射可能」と記述されていない「種別:召喚具」「射程:至近」の武器のみ使用できる。この武器はメインプロセス終了後に破壊される。								
アンリミテッドアームズ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :マジックアイテム以外の武器に有効。装備している武器に「種別:召喚具」を追加する。ただし、その武器を装備から外すと、追加された「種別:召喚具」は失われる。								
アームズロジック：召喚具	1	-	パッシブ	-	自身	-	召喚具	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								

キャラクター名

Model L-001(リヴァイアサン)

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
オーバードライブ	1	-	-	-	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」を追加する。								
クロススラッシュ	1	12	ﾒｼﾞｬｰ	-	自身	自動	片・双使用	
効果： 《バッシュ》による白兵攻撃を2回行なう。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象:単体」となる。								
ツインウェポン	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：武器を「右手」「左手」にそれぞれ装備している時に有効。その武器の「命中修正」「行動修正」を合計し、「装備部位:双」の一つの武器として扱う。「種別」は両方を備え、「攻撃力」「射程」はどちらを使用しても良い。ふたつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは、同時に使用できない。								
ハイパーゲイン	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 《スマッシュ》1で取得可能。武器攻撃のダメージに+[筋力]する。								
バイオレントヒット	1	-	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす。								
ハイボルテージ	5	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL*4]する。								
パーフェクトボディ	5	-	戦闘不能	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 戦闘不能を回復し、さらに[HP]を[SL*20]点にする。未行動状態だった場合、行動済みにならない。								
フルスイング	3	10	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動	ｼｰﾝSL回	
効果：白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器ひとつの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。この効果はﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽ終了まで持続する。								
ツインアーツ	1	-	ﾌﾙｽｲﾝｸﾞ	-	自身	自動	効果参照	
効果：《ツインウェポン》で同じ「種別」の武器を装備している時に使用可能。《ﾌﾙｽｲﾝｸﾞ》と同時に使用する。ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+[《ツインウェポン》で「攻撃力」として選択していない武器の「攻撃力」]する。この効果はﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽまで持続する。								
ファストセット	1	6	ﾑｰﾌﾞ	-	自身	自動	-	
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。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能になる。ただし、そのﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない。								
ディフェンスライン	1	15	ﾘｱｸｼｮﾝ	視界	単体	命中	双装備	
効果：対象が行なった武器攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行なう。この対決に勝利した場合、対象が行なった攻撃は失敗となる。								
ホーリーフェザー	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	召喚具	
効果：飛行状態になる。この効果によって飛行状態となっている間、隠密状態になれない。「種別:召喚具」のアイテムを装備した時、効果を適用するか選択すること。このスキル効果の適用と解除はムーブアクションで行う。								
クローズコンバット	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 封鎖されているエンゲージにいる時に有効。白兵攻撃のダメージに+2Dする。								
バランスブレイク	1	5	ﾃﾞｨﾌｪﾝｽﾗｲﾝ	-	自身	自動	双装備、ｼｰﾝSL回	
効果：《ディフェンスライン》と同時に使用する。その《ディフェンスライン》の対決に勝利した場合、攻撃を行なったキャラクターに[放心][スリップ]を与える。								
戦鬼	1	-	ﾒｼﾞｬｰ	-	自身	自動	-	
効果： フェイト3点消費。《バッシュ》による武器攻撃を3回行なう。この《バッシュ》はコストを消費せず「対象：単体」となる。								
マシンリム	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： [筋力基本値][器用基本値][敏捷基本値]に+1する。								
マシンアーム	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： [物理防御力]に+2、[魔法防御力]に+1する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								