キャラクター名
ネネコ

プレイヤー名

メインクラス	ドレッドノート	**Lv.1:**		**レベル**	25
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	17
種族	ヴァーナ			**境遇**	
出自（効果）	騎士			**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	14	37	44	6	39	6	12
ボーナス	4	12	14	2	13	2	4
クラス修正	0	4	1	1	2	0	0
他修正	1				6		
能力値	5	16	15	3	21	2	4

HP	240
MP	179
フェイト	20

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	乾坤一擲	40m	-3	22				-3	
左手	ラウールセット効果	-		5					
頭部	ラウールの兜				-1	3			
胴部	祝福の鎧				-2	13			-3
補助	ラウールの補助鎧				-1	5			
装身具	ラウールのグリップ		1						
能力値			16	0	15	0	2	36	10
スキル								2	
その他				3		1		4	
総計(右)			14	25	11	22	2	39	7 m
総計(左)			17	8					
総計(両)									
ダイス数			4 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	21			21	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	21			21	+ 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	
冒険者セット	├ ハイMPポーション
ベルトポーチ	└ ハイMPポーション
バックパック	
	ランチボックス
MPポーション×5	└ 野菜×5
グレートMPポーション×3	
	小道具入れ
ポーションホルダー	├ 炎熱の砥石
├ ハイMPポーション	├ 流水の砥石
├ ハイMPポーション	├ 烈風の砥石
├ ハイMPポーション	├ 大地の砥石

現在重量： 35		
最大重量： 35	所持金： 1372421	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**
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中	-	
効果： 武器攻撃。DR+[SLD]。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： Dmg増加。Dmg+[SL*3]。リア-1D。シーン持続。マイナー解除。								
ソウルヒート	3	3	《バーサーク》	-	自身	自動	-	
効果： 自身が[狂戦士化(SL+1)]。								
AM：両	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃の命中判定+1D。（反映済）								
ダンスマカブル	5	12	メジャー	20m	単体	自動	SL/シナ	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定で1個以上6の目が出た場合、クリティカルとなる。DR増加は6の目の数ぶん。クリ発生まで、あるいはシーン間持続。								
ステップ：ブライト	3	5	セット	-	自身	自動	-	
効果： 【行動値】+[SL*3]。シーン間持続。								
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果： その判定+1D。								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	1/シナ	
効果： 武器攻撃と同時使用。対象：単体※、Dmg+[CL*10]。								
エントリーマカブル	1	5	セット	-	自身	自動	-	
効果： 《ダンスマカブル》と同時使用。セットアップで使用可能になる。								
ソウルコンバート	1	-	効果参照	-	自身	自動	-	
効果 :フェイトを消費するスキルと同時使用。フェイト1点毎に【MP】10点で代替する。全てを【MP】で支払う。クラスロールには使えない。								
マーダースキル	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： クリティカル時、クリティカルによるダイス増加に加えてDmg+[(SL+1)D6]。								
ミラーアタック	1	F3	判定直後	-	自身	自動	-	
効果： 攻撃の命中判定直後。ダイス目を1個6に変更する。								
デスブロウ	3	5	DR直前	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果： クリティカル時に使用。Dmg増加。Dmg+[SL*10]。								
AL：弓	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃の命中判定+1D。（反映済）								

リビルド権：1回分

キャラクター名
ネネコ

プレイヤー名

所持品			
└ 戦士の環			
戦王の武器飾り			
リムブースト・リフレクス			
矢筒			
├リンメルの矢			
├リンメルの矢			
├リンメルの矢			
├リンメルの矢			
└リンメルの矢			
リンメルの矢×20			

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	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《バーサーク》時、武器攻撃の命中判定+1D。								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動	-	
効果：《バッシュ》による武器攻撃を同じ対象に2回行う。この《バッシュ》はコストを消費せず、対象単体※となる。さらに2回目のDmg+2D6。1回目回避時、2回目不発。								
バイオレントヒット	1	-	クリン	-	自身	自動	1/ｼﾅ	
効果： 使用済のボルテ復活。								
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をムーブで使用する。同じアクションを2回使えない。								
ハイボルテージ	3	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃のDmg+[SL*4]。								
ブラッドヒート	2	HP	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： Dmg増加。[SL*5]以下の任意の【HP】を消費。武器攻撃Dmg+[消費量+5]。MP間持続。								
バーストスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃の命中判定でクリティカル時、対象の物魔防を0扱い。								
スタイル：ライブラトリー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 両装備時、装備している武器ひとつの重量-[SL+1]（最低1）し、攻撃力+[SL+1]。自身が行う回避判定-1D6。（反映済）								
アビリティアデプト：感知	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 感知+[SL+1]。								
ミラーワールド	1	-	《ﾐﾗｰｱﾀｯｸ》	-	自身	-	1/ｼｰﾝ	
効果： 同時に使用した《ミラーアタック》のフェイト消費3→1に変更。								
バトルコンプリート	3	7	判定直後	-	自身	自動	SL/ｼｰﾝ	
効果： 攻撃の命中判定直後。判定振り直し。ダイス数変更なし。								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動	1/ｼﾅ	
効果： 戦闘不能を回復し、【HP】を[SL*20]にする。行動済にならない。								
異才：ナイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ナイトのスキルをLv個取得。								
インバルネラブル	1	-	DR直後	-	自身	自動	1/ｼﾅ	
効果： ダメージ0。								
アビリティアタック	1	20	マイナー	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果： 攻撃のDmg+【感知基本値】、MP間持続。								
アーツ：ライブラトリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： リアクション-1D6。								
戦鬼	1	F3	メジャー	-	自身	自動	-	
効果： バッシュによる攻撃を3回行う。バッシュのコスト消費なし。対象単体※、毎回変更可能。								
死神の手	1	-	マイナー	-	自身	自動	1/ｼﾅ	
効果： Dmg増加。武器攻撃のDmg+[【最大HP】-【現在HP】]。対象単体※。MP間持続。								
獣の気	1	-	ムーブ	-	自身	自動	1/シーン	
効果： 武器攻撃のリアクションのクリ封じ。								
武の神髄	1	-	効果参照	-	自身	自動	-	
効果： DRにフェイトを使った場合、フェイト1点につき追加で+4D。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 所持重量がエンラージリミットする。								
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【行動値】+2。								

キャラクター名
ネネコ

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
シュータースタンスⅠ	1	F1	戦闘前	-	自身	自動	-	
効果：	射撃攻撃のDmg+1D。シーン持続。							
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	器用基本値+3。							
シュータースタンスⅡ	1	F1	《スタンスⅠ》	-	自身	自動	-	
効果：	射撃攻撃の命中判定+1Dを追加。							
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	筋力基本値+3。							
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	感知基本値+3。							
シュータースタンスⅢ	1	F1	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：	射撃攻撃の命中判定でクリティカル時使用。その攻撃は相手の【物防】と【魔防】0としてDmg算出する。							
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	敏捷基本値+3。							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備重量+5。							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【最大MP】+[CL]。							
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	筋力器用敏捷基本値+1。							
フックダウン	1	3	クリン	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果：	クリンナップでポーション使用。							
ホムンクルス	1	FN	セット	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果：	幸運以下のFateを使用。[CL*消費Fate]ぶんの【MP】を回復。							
ホーム：ベルリール	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	筋力敏捷感知基本値+1。							
スティグマ	1	F1	効果参照	-	自身	自動	1/ｼﾅ	
効果：	判定後に使用。判定達成値+1D6。							
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【幸運基本値】+3。							
（保留）	1							
効果：								
（保留）	1							
効果：								
（保留）	1							
効果：								
（保留）	1							
効果：								
（保留）	1							
効果：								
（保留）	1							
効果：								
（保留）	1							
効果：								

キャラクター名
ネネコ

プレイヤー名

所持品			