

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	Lv.1:		レベル	11
サポートクラス	ルイネーター	Lv.1:	モンク	性別	男
称号クラス				年齢	
種族	エクスマキナ			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	36	23	18	9	8	6	6
ボーナス	12	7	6	3	2	2	2
クラス修正	1	2	1	1	1	0	0
他修正							
能力値	13	9	7	4	3	2	2

HP	142
MP	67
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	腐敗の鎌		-2	20				-4	
左手									
頭部	セレスチャルヘルム				-1	5	4		-2
胴部	セレスチャルアーマー				-2	12	5		-2
補助	腐敗の外套				-1	7			
装身具	腐敗の書			5					
能力値			9	0	7	0	2	10	18
スキル				15		5	5		
その他				1		4	3		
総計(右)			7	41					
総計(左)			9	21	3	33	19	6	14
総計(両)									m
ダイス数			2 d	5 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	9			9	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
リムブースト・メタル	
戦士の環	
瘴気の結晶	

現在重量: 0
 最大重量: 36
 所持金: -100800
 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	★	-	パッシブ	-	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	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]								
スマッシュ	1	5	マイナー					
効果: ダメージ増加。白兵ダメージ+【筋力】								
エナジーフロウ	5	-	DR直前					
効果: 武器攻撃のDR直前。[SL*5]以下のMP消費、1点ごとにダメージ+1								
エナジースクイズ	3	-	(エナジーフロウ)				シナリオSL回	
効果: エナジーフロウをMP1点あたりダメージ+2にする								
ミアズマバスター	2		ムーブ					
効果: EPをSL以下消費。ダメージ+【消費EP×10】								
インデュア	1	5	本文				防御1回	
効果: BSを受けた直後。そのBSを全て回復								
ソウルバスター	1	-	本文				シナリオ1回	
効果: 攻撃のダメージを受けた直後。攻撃者に同じ値のHPロスを与える(上限:自分の最大HP)								
バッドフォーチュン	1		本文					
効果: EP2消費。対象のクリティカルを無効(達成値はそのまま)								
ボルテクスアタック	1	-	本文				シナリオ1回	
効果: 武器攻撃と同時。単体※に変更し、ダメージ+CL×10								
ウェポンガード	1	4	DR直後		自身		両、防御1回	
効果: 物理ダメージを「武器の攻撃力÷2」軽減								
アップデート	1		パッシブ					
効果: 能力基本値一つを+5								
AM: 斧	1							
効果: 種別: 斧での命中判定+1d6								
アームズロジック	1							
効果: 同上								
ハイパーゲイン	1							
効果: 武器攻撃ダメージ+【筋力】								

バッシュ: 10d+41
 スマッシュ: +13
 エナジーフロウ: +25 (エナジースクイズで×2)
 ミアズマバスター: +20
 全部乗せ: 10d+99 (124)

