キャラクター名
ユウナ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	6
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	バーサーカー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	19
種族	ドラゴネット			**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	18	15	9	8	6	18	9
ボーナス	6	5	3	2	2	6	3
クラス修正	2	2	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	8	7	4	2	2	7	3

HP	79
MP	64
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	花筏（疾風の刀）	至近		15					
左手	七分咲（剛断の太刀）	至近	-1	13				-2	
頭部	ゴールドヘルム				-1	6			
胴部	+破壊の衣			2	-1	4			
補助	ミスリルポイントアーマー				-1	6			-1
装身具	修羅の鞘								
能力値			7	0	4	0	7	6	13
スキル	ツインブレイド、マシンアーマー、フェイス:だ具でもた		3	4		2	1		
その他	パッシブ:剛断の太刀			5					
総計(右)			10	26	1	18	8	4	12 m
総計(左)			9	24					
総計(両)			9	39					
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	7			7	+ 2 d
危険感知	2			2	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
剣鬼の鍔	
ハイMPポーション×15	
ポーションホルダー	
ベルトポーチ	
バックパック	

現在重量： 16		
最大重量： 25	所持金： 4395	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**
ドラゴニックシンボル	★		判定直前	20m	単体	自動成功	1	
効果： 対象が行う判定のダイス1個追加								
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身	自動成功		
効果： 攻撃対象を単体※に変更し、ダメージ+CL×10								
バーサーク	2	3	マイナー		自身	自動成功		
効果： 武器攻撃ダメージSL×3、リアクション-1								
2枠使用	1							
効果：								
ソウルヒート	2	3	バーサーク使用時		自身	自動成功		
効果： 狂戦士化(SL+1)獲得								
フリンジスイング	1		パッシブ		自身			
効果： 狂戦士化状態の間、白兵攻撃の命中判定+1								
アーマーブレイク	5	5	メジャーアクション	至近	単体	命中判定		
効果： ダメージを与えず、対象の防御力-(SL×4)。重複しシーン継続する。								
ツインブレイド	2		パッシブ		自身			
効果： 両手に刀があれば命中判定+SL、ダメージ＋SL×2								
アームズマスタリー:刀	1		パッシブ		自身			
効果： 刀の命中判定+1D								
トゥルーアイ	1	4	ダメージロール後		自身	自動成功		
効果： 武器の攻撃力÷2のダメージ軽減								
トゥルーブレイク	1	5	アーマーブレイク		自身	自動成功		
効果： アーマーブレイクのダメージが有効になり、貫通ダメージになる。								
プレッシャー	1	6	マイナー		自身	自動成功		
効果： 的中時ダメージ+SL×3、威圧付与								
スピリット・オブ・サムライ	2		アイテム		自身			
効果： 刀をSL個入手する。								
	1							
効果：								
サクセション	1		アイテム		効果参照			
効果： 装備中の武器の攻撃力、または防具の各種防御力+1>七分咲を指定								

キャラクター名
ユウナ

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
フェイス:ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果：	命中+1							
マシンアーマー	1		パッシブ		自身			
効果：	物理防御力+2、魔法防御力+1							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	MP+SL							
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス		自身	自動成功	シーン1	
効果：	ポーションを使用する。							
トレーニング:精神	1		パッシブ		自身			
効果：	精神基本値+3							
トレーニング:器用	1		パッシブ		自身			
効果：	器用基本値+3							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								