キャラクター名
ロボモンク

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	ミリタント	**Lv.1:**	ファランクス	**性別**	
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	35	19	7	9	7	19	7
ボーナス	11	6	2	3	2	6	2
クラス修正	2	2	2	0	0	0	0
他修正	6					3	-1
能力値	19	8	4	3	2	9	1

HP	117
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	覚醒の爪	至近		12					
左手									
頭部	刃の兜			3	-1	7			
胴部	増力の鎧S1				-1	8	2	0	-2
補助	ゴールドゴージェット					9	7		-5
装身具	豪傑の証								
能力値			8	0	4	0	9	6	24
スキル	マシンアーマー					2	1		
その他	戦士の環/豪傑の証		1	1		6			
総計(右)			9	16	2	32	19	6	17 m
総計(左)			9	4					
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	8			8	+ 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	
ポーションホルダー	
-ハイMPポーション*5	戦士の環
毒消し*2	
ハイHPポーション*4	武芸の印章
万能薬	EXHPポーション
万能薬	
強心丹	-ハイMPポーション*3
ランチボックス	
果実*5	

現在重量：	26		
最大重量：	35	所持金： 280	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	★	-	パッシヴ	-	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								
カバーリング	1	2	メジャー	至近	単体	命中		
効果：								
カバームーブ	3							
効果：								
ボルテクスアタック	1							
効果：								
ファランクススタイル	1		パッシブ					
効果：								
	1							
効果：								
ワイルドパワー	1		パッシブ					
効果： 筋力基本値+3、精神基本値+3								
アップデート	1		パッシブ					
効果： 筋力基本値+5								
	1							
効果：								
ボディビルディング	1		パッシブ					
効果： 筋力+1、精神+1								
ハードワイヤード	1		パッシブ					
効果： 幸運-1、筋力+2								
マインドアデプト	1		パッシブ					
効果： 精神+2								
	1							
効果：								
ファランクスクラッシュ	1	3	ムーブ		自身			
効果： 攻撃のダメージに+筋力する。メインプロセス持続。								
ハンティングスタイル	1	10	セットアップ		自身			
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+筋力する。ただし武器を使用した命中判定+1ｄ。マイナーアクションで解除するか、シーン持続。								

スマッシュ　ボルテクスアタック　カバーリング　ファランクススタイル　ファランクスクラッシュ

キャラクター名: ロボモンク

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
スマッシュ	1	5	マイナー		自身			
効果：	白兵攻撃のダメージに+筋力。メインプロセス持続。							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
ハーデンボディ	1	5	ダメージロール直後		自身	自動成功	防御中一回	
効果：	ダメージ軽減を行う。あなたが受けるダメージロールのダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-【筋力】する。							
リブート	1	なし	戦闘不能					
効果：	フェイト１点消費。戦闘不能を回復する。未行動であれば未行動のままとなる							
	1							
効果：								
ソウルフィスト	1	4	メジャー	20ｍ	単体			
効果：	白兵攻撃を行う。攻撃は無属性魔法ダメージとなり、そのダメージに+2する。							
アイアンフィスト	1		パッシブ					
効果：	武器攻撃のダメージに＋【精神】する。							
アームズマスタリー格闘	1		パッシブ					
効果：								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	防御中一回	
効果：	あなたがバッドステータスを受けた直後に使用。あなたが受けたそのバッドステータスを回復する。							
	1							
効果：								
ラッシュアンドラッシュ	1	7	レガシー	-	自身	自動成功	格闘使用	
効果：	武器攻撃の対象を範囲（３体）に変更する。							
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	シナリオ一回	
効果：	あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える。							
トレーニング：筋力	1							
効果：								
トレーニング：精神	1							
効果：								
アースノウレッジ	1							
効果：								
トレーニング：器用	1							
効果：								
バイタリティ	1							
効果：	最大HP+CL							
ストロングアームⅠ	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	ラウンド一回	
効果：	フェイト一点消費。判定を筋力判定で代用判定する。ストロングアームⅡ適用済み。							
ストロングアームⅡ	1		パッシブ					
効果：	ストロングアームⅠを変更							
ストロングアームⅢ	1	-	イニシアチブプロセス	シーン	単体※	自動成功	シナリオ一回	
効果：	フェイト一点消費。							
マシンアーマー	1		パ					
効果：	物防+2魔防+1							