

キャラクター名

プレイヤー名

ジャスパー

メインクラス	ウォーロード	Lv.1:	ウォーリア	レベル	19
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	サイバーオーガン	性別	男
称号クラス				年齢	20
種族	ヒューリン			境遇	畏敬
出自 (効果)	騎士			目標	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	40	24	12	9	9	28	6	HP200
ボーナス	13	8	4	3	3	9	2	MP150
クラス修正	3	3	1	0	1	0	0	フェイト5
他修正	10					1	-1	
能力値	26	11	5	3	4	10	1	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ギロチンアックス		-3	29				-3	
左手									
頭部	ヴァルキリーヘルム				-4	8	2		
胴部	増力の鎧					8			
補助	巨人の手袋					5			
装身具	プライド								
能力値			11	0	5	0	10	9	31
スキル	シナリオ・ファイト、ヴァルキリー、メタル・リフレックス、アソビ・アソビ、アソビ・アソビ、アソビ・アソビ、アソビ・アソビ			34		17	7		
その他	戦士の輪、メタル、戦王、狂戦士、リフレクス		1	5		3	3	4	
総計(右)			9	68	1	41	22	10	31
総計(左)			12	39					
総計(両)			9	68					
ダイス数			6 d	7 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	4			4	+ 2 d	冒険者セット	リムブースト・メタル
トラップ解除	11			11	+ 2 d	香水	戦王
危険感知	4			4	+ 2 d	グレートHPポーション	リムブースト・リフレクス
エネミー識別	3			3	+ 2 d	ハイHPポーション*2	ルーンブースター
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d	ハイMPポーション*8	銀の香炉
魔術判定					+ d	MPポーション*40	
呪歌判定					+ d	万能薬	ボグシーチ
錬金術判定					+ d	毒消し	フィッシュアンドチップス

現在重量：73

最大重量：80

所持金：20060

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
ハーフブラッド	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果：(ドゥアン：有角族)タイミングがメイキングのヒューリン以外の種族スキル一つを修得。ただし幸運基本値-3								
バッシュ	4	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]								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動		
効果：同じ対象にバッシュ2回 2回目はダメ+2D								
プレートルーン	1	10	メジャー	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果：物防8 魔防3 シナリオ持続 (ルーンブースター計算済み)								
アタックルーン	1	10	メジャー	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果：武器の攻撃+5 シナリオ持続								
エレメントルーン	1	6	メジャー	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果：任意の属性の魔法ダメに変更 シナリオ持続(計算済み)								
	○							
効果：								
コネクトドラゴン	1	フェイト1	↓	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果：竜になる 武器ダメ+筋力								
コネクトフォース	1	4	セットアップ	-	自身	自動		
効果：武器ダメ、物防+3 3回まで重複								
	○							
効果：								
銀の香炉	1	100G	イニシアチブ	場面	視界	-	1/シーン	
効果：シーンに登場しているキャラのバステすべての強度+1								
	○							
効果：								
ファストセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動		
効果：ムーブでマイナー使用								
	○							
効果：								
ソウルヒート	1	3	↓	-	自身	-		
効果：狂戦士 SL+1								

Lv15 リビルド

●チャパレ

○攻撃

10d+86 (バッシュ+バーサーク+狂戦士2+コネクトフォース1+ハイパーゲイン)
4d+{右手攻撃力}+4d+2d+15+3*1+{筋力}
10d+111 (バッシュ+バーサーク+スマッシュ+狂戦士2+コネクトフォース1+ハイパーゲイン)
4d+{右手攻撃力}+4d+2d+15+3*1+{筋力}*2
10d+136 (バッシュ+バーサーク+スマッシュ+狂戦士2+コネクトフォース1+ハイパーゲイン+コネクトドラゴン)
4d+{右手攻撃力}+4d+2d+15+3*1+{筋力}*3

○クリ時

14d+111 (バッシュ+バーサーク+狂戦士2+コネクトフォース1+ハイパーゲイン)
2d+2d+4d+{右手攻撃力}+4d+2d+15+3*1+{筋力}*2
14d+136 (バッシュ+バーサーク+スマッシュ+狂戦士2+コネクトフォース1+ハイパーゲイン)
2d+2d+4d+{右手攻撃力}+4d+2d+15+3*1+{筋力}*3
14d+161 (バッシュ+バーサーク+スマッシュ+狂戦士2+コネクトフォース1+ハイパーゲイン+コネクトドラゴン)
2d+2d+4d+{右手攻撃力}+4d+2d+15+3*1+{筋力}*4

○命中

6d+10

ジャスパー

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	-		
効果： 武器ダメ+15								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	-		
効果： ダメージ+[筋力]								
	○							
効果：								
ブライトルーン	1	5	フリー	-	自身	自動		
効果： 光魔法ダメ +5 行動+SL (計算済み) シーン持続								
	○							
効果：								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。ダメージに+[CLx10]								
マスターラック	1	-	効果参照	-	自動	自動	1/シナリオ	
効果： 判定後 出目をひとつ+1								
グレートバースト	2	10	効果参照	-	自動	自動	SL/シナリオ	
効果： 判定後 出目をひとつ6								
	○							
効果：								
バトルコンプリート	2	7	判定直後	-	自身	-	SL/シーン	
効果： ふり直し								
スイッチバック	2	-	判定直後	-	自身	-	SL/シーン	
効果： 狂戦士 ふり直し								
	1							
効果：								
カバームーブ	2	4	↓	-	自身	自動	SL/シーン	
効果： 20mカバーリング								
カバーリング	1	2	DR直前	-	単体	-	1/防御中	
効果： 行動済みにならずカバー								
プライド 効果2	★	フェイト1	DR直前	-	自身	-	1/シーン	
効果： 対象が単体の自身の武器攻撃にのみ使用可能 フェイト1点と任意のHPを消費する その武器攻撃のダメージに+[消費したHP]する								
	○							
効果：								
アビリティルーン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力+2								
AM：両	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 命中+1d								
レイザーシャープ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器ダメ+1d								
フリンジスイング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 狂戦士 命中+1d								
フリンジゾーン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： クリ時 ダメ+2d								
ハードワイヤード	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力+2 幸運-1								

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ハーデンボディ	1	5	パッシブ	-	自身	-	1/防御中	
効果： ダメージ-筋力								
ボディビルディング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力+1 精神+1								
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： ダメ+筋力								
AL:両	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 命中+1D								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器ダメ+SL*4								
オーバードライブ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： パーサークの効果に命中+1D								
バーストスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： クリ時 物防、魔防0にして計算								
マジギレ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 狂戦士時 ダメ+1d								
神竜王の御子	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 物魔防+2 分類竜になる								
プライド 効果1	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備者はシンを[(CLの十の位)+1]点獲得する								
リーンフォースルーン	2		パッシブ	-	自身	-		
効果： ルーン適用時 ダメ+SL								
エレメントルーン2	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： エレメントルーンに武器ダメ+1d(計算済み)								
	○							
効果：								
バイオレントヒット	1	-	クリーナッパ	-	自身	-	1/シナリオ	
効果： ボルテクスアタック復活								
	○							
効果：								
リブート	1	フェイト1	戦闘不能	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果： HP 1点で復活 行動済みにならない								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果： SL*20で復活 行動済みにならない								
プライド 効果3	★	シンをすべて消費	シリアズ、フリアクション、戦闘不能	-	自身	-		
効果： シンをすべて消費(消費が必要) 装備者のHPを最大HPの半分に減らし、そのシンの中から出る効果でHP回復やHPが増えるなどの変更ができなくなる 装備者はダメージ以外の他のキャラクターによる効果をすべて受けなくなる すでに付いているものがある場合、すべて無効される さらに装備者が受けるあらゆるダメージ-30する またこの効果が発動した場合、効果2の使用回数が回復し、効果が2倍になる この効果はシン終了まで持続する								
エンラージリミット	1	-	-	-	自身	-	-	
効果： 携帯重量 筋力基本*2								
マシンアーマー	1	-	-	-	自身	-	-	
効果： 物防+2 魔防+1								
フェイス：セフィロス	1	-	-	-	自身	-	-	
効果： 基本筋力+1 基本精神+1								
トレーニング：筋力	1	-	-	-	自身	-	-	
効果： 基本筋力+3								

ジャスパー

[illegible][illegible]