キャラクター名
るいねうぉろ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	21
サポートクラス	サムライ	**Lv.1:**	ルイネーター	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	レムレス			**境遇**	放浪者
出自（効果）	逃走			**目標**	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	40	32	31	9	8	14	3
ボーナス	13	10	10	3	2	4	1
クラス修正	3	3	1	0	0	1	0
他修正							
能力値	16	13	11	3	2	5	1

HP	217
MP	148
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	斬馬剣		-1	+26				-3	
左手									
頭部	ミスリルヘルム				-2	+10	+1		
胴部	ヘビープレート				-1	+19	0		
補助	スターポントアーマー				-1	+12	0		
装身具	バトルグリップ								
能力値			13	0	11	0	5	13	21
スキル	マシンアーマー		2			2	1		
その他									
総計(右)			14	26	7	43	7	10	21 m
総計(左)			15	0					
総計(両)			14	26					
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	13			13	+ 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	

現在重量： 0		
最大重量： 80	所持金： 18200	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
リインカネーション	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： タイミングがメイキングのレムレス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	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]								
クールランニング	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《バーサーク》の「あなたが行なうリアクションの判定に-1Dする」という効果を受けない。								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージ増加を行なう。白兵攻撃のダメージ+【筋力】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象：単体」に変更、ダメージに+［CL*10］する。								
ウェポンガード	1	4	DR直後	-	自身	自動成功	両装備、防御中1回	
効果 :ダメージ軽減を行なう。あなたが物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。その物理ダメージに-[武器の攻撃力÷2]する(スキルなどで武器の攻撃力が上昇している場合は、それらを加えたのちに÷2する)。								
バーサーク	5	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージに+[SL×3]する。あなたが行うリアクションの判定に-1Dする。								
	1							
効果：								
エングレイブド	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :プリプレイに[SL×3+1]点のEPを獲得する。アフタープレイの時、あなたが得たEPはすべて失われる。ただしクライマックスフェイズ終了時にEPが0点になっていた場合、シナリオ終了時にあなたはNPCとなる。								
ブレイカーブランド(白兵)	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :《エングレイブド》5で取得可能。取得する際に白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+3Dする。ただし《エングレイブド》で取得するEPが14点となる。								
スタイル：クラフト	5	7	メジャー	至近	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果 :対象が装備している武器ひとつを選択する。選択した武器の「攻撃力」に+「SL×2」する。この効果はシナリオ終了まで持続する。ただし、他の《スタイル：～～》が取得できなくなる。								
アーツクラフト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《スタイル：クラフト》5で取得可能。武器を使用した命中判定に+2、武器攻撃のダメージに+1Dする。								
ミアズマウェポン	3	-	メジャー	-	効果参照	自動成功	1/シナリオ	
効果 :使用する際にあなたの装備品、あるいは携帯品の武器からひとつ選択せよ。EP1点消費。選択した武器の「攻撃力」に+「SL×2」する。この武器は、あなたのみ装備、使用することができる。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
バッドフォーチュン	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	-	
効果 :対象が判定でクリティカルした直後に使用する。EPを2点消費。その判定のクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常通り、ダイスの目を合計して算出する。								
	1							
効果：								

メ　イ　ン　：　【ウェポンガード】【ボルテクスアタック】
サポ　ート　：　【ミアズマウェポン】【ミアズマウェポン】

斬馬剣　+26
スタイル：クラフト　+10
ミアズマウェポン　＋6
レジェンド　＋21
サセクション　+1

バッシュ　2D+5D

ブレイカーブランド　白兵+3D
ハイボルテージ　+20
ハイパーゲイン　＋筋力(15)
アーツ：クラフト　＋1D
フェイス：グランアイン　+2

バトルグリップ　+5

【マイナー】

キャラクター名
るいねうぉろ

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
AL：刀	1	-	パッシヴ	-	自身	-	刀	
効果 :選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズロジック：～～》を同時に適用できない。								
ハイパーゲイン	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
オーバードライブ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《バーサーク》の効果に「武器を使用した命中判定に+1Dする」を追加する。								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 武器攻撃ダメージ+[SL×4]する。								
フルスイング	3	10	マイナー	-	自身	自動成功	SL/シーン	
効果 :白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器ひとつの「攻撃力」を2倍にしてダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動成功	両使用	
効果 :《パッシュ》による武器攻撃を2回行う。この《パッシュ》はコストを消費せず、「対象：単体※」となる。さらに2回目の《パッシュ》による攻撃のダメージに+2Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなければならず、1回目の武器攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない。								
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： すでに使用した《ボルテクスアタック》の使用回数を1増やす。								
バーストスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-	両使用	
効果 :武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃のダメージロールでは、対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する。								
	1							
効果：								
レジェンド	6	-	アイテム	-	効果参照	-	-	
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器からひとつ選択せよ。選択した武器の「攻撃力」に「SL×3」する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。								
エンシェントレジェンド	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :《レジェンド》5か《レジェンドプラス》5で取得可能。《レジェンド》と《レジェンドプラス》の「SL上限：5」を「SL上限：10」に変更する。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
★チューニング	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-	-	
効果： 取得する際に能力基本値からふたつ選択せよ。キャラクター作成時に選択した能力基本値の片方に+4、もう片方に-1する。								
パーミエーション	1	-	DMの直後	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： 物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
パーフェクトボディ	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果： あなたの戦闘不能を回復し、さらに【HP】を［SL*20］点にする。あなたが未行動だった場合、行動済にはならない。								
イモータルブラッド	1							
効果：								

キャラクター名
るいねうぉろ

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
ソウルヒット	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を貫通ダメージに変更する。								
AM：両	1	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 武器を使用した命中判定に+1Dする。								
ランアフター	3	-	効果参照	至近	単体	自動成功	両装備、SL/シナリオ	
効果 :対象が1点以上のHPダメージを受けたときに使用する。対象に[装備している白兵攻撃に使用する武器ひとつの「攻撃力」]点のHPロスを与える。								
クロスカウンター	3	-	リアクション	武器	単体	自動成功	両装備、SL/シナリオ	
効果 :対象が行なった白兵攻撃に対するリアクションとして使用する。対象に[装備している武器ひとつの「攻撃力」]のHPロスを与える。なお対象の攻撃はあなたに自動命中する。対象が行なった攻撃の処理は通常どおり行なう。								
アスレチック	1		パッシブ					
効果： 登攀や跳躍を行なう【筋力】判定に+1Dする。								
ストライダー	1		パッシブ					
効果： 封鎖されたエンゲージから離脱する際に行なう、【行動値】判定に+1Dする。								
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果： 選択した能力基本値に+3する。								
トレーニング：器用	1		パッシブ					
効果： 選択した能力基本値に+3する。								
トレーニング：敏捷	1		パッシブ					
効果： 選択した能力基本値に+3する。								
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果： 選択した能力基本値に+3する。								
イミューンウェイト	1		パッシブ					
効果： 装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正：±0」に変更する。								
インテンション	1		パッシブ					
効果： 【最大MP】に+CLする。								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果： 携帯品の装備重量が[【筋力基本値】×2]になる。								
サセクション：武器	1		アイテム					
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択せよ。選択したアイテムが武器ならば攻撃力に+1、防具ならば【物理防御力】か【魔法防御力】に+1する。								
フェイス：グランアイン	1		パッシブ					
効果： 攻撃のダメージに+2する。								
フックダウン	1		クリンナップ					
効果： 「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
マシンリム	1		パッシブ					
効果： 【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
マシンアーマー	1		パッシブ					
効果： 【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1する。								
ゴッデスブレス：武器	1		パッシブ					
効果： 取得する際に武器攻撃と魔法攻撃からひとつ選択せよ。選択した攻撃のダメージに+2する。								
クリエイトダークネス	1	4	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果 :あなたのいるエンゲージに「ブラックアウト」を設置する。このスキルにより設置された「ブラックアウト」はラウンド終了時に解除される。								
ダークストーク	1		パッシブ					
効果： [暗闇](明度ルールを採用している場合は明度1~2)による移動のペナルティを受けない。								
オウルアイド	1		パッシブ					
効果： [暗闇](明度ルールを採用している場合は明度1~2)による判定へペナルティが-1Dではなく、達成値に-2となる。								

キャラクター名
るいねうぉろ

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
トランプ	1		判定の直前				1/シナリオ	
効果： 情報収集の判定の直前に使用する。その判定に+2Dする。								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								