

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	4
サポートクラス	グラディエーター	Lv.1:	ドルイド	性別	男
称号クラス				年齢	15
種族	エクスマキナ			境遇	渡来
出自(効果)	犯罪者			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	12	9	15	10	18	9	7
ボーナス	4	3	5	3	6	3	2
クラス修正	0	2	1	0	1	1	1
他修正							
能力値	4	5	6	3	7	4	3

HP	53
MP	47
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	ファインダガー	至近	0	6	0	0	0	0	0
左手	ディジーナイフ	至近	-1	5					
頭部									
胴部									
補助	クイックバンド							2	1
装身具									
能力値			5	0	6	0	4	13	9
スキル	アキュートアーツ、ドルイドマスター、アームズマスタリー、フットワーク、バタフライダンス		4	4	2				
その他									
総計(右)			9	10					
総計(左)			8	9	8	0	4	15	10
総計(両)			8	15					m
ダイス数			3 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	7	2		9	+ 3 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	7	2		9	+ 3 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	
ベルトポーチ	理力符：光*1
バックパック	ナイフ
冒険者セット	鉄(100G)
クイックケース	ゴーレムの宝石(150G)
	狙撃銃の破片(100G)
ポーションホルダー	
HPポーション*3	
※MPポーション*5	
万能薬*1	
独消し*2	

現在重量：	15	所持金：	25	預金・借金：	
最大重量：	19				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ランパート	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：キャラクター作成時に追加で《カバリング》を取得する								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果：武器攻撃を行う。命中判定の達成値に+SL								
アキュートアーツ	1							
効果：命中を【感知】判定に変更								
ドルイドマスター	1							
効果：【感知】判定+SL+1								
	1							
効果：アームズマスタリー：短剣								
アームズマスタリー：短剣	1							
効果：命中判定+1D								
バタフライダンス	1							
効果：回避判定+1D								
タウト	1	4	セットアップ	10m	単体	感知		
効果：【精神】と対決し勝利したら[逆上]。達成値+[SL*2]								
アンビデクスタリティ	1							
効果：両手の短剣の性能を合成								
ドッジムーブ	1	2	リアクション		自身	回避		
効果：回避の達成値+SL+2								
ディセクトエッジ	1	4	マイナー		自身	自動成功		
効果：HPダメージを与えたら対象は命中判定-1D。ラウンド持続								
インタラプト	1		効果参照	視界	単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：スキルの効果を打ち消す								
	★							
フットワーク	2		パッシヴ					
効果：白兵攻撃のダメージ+[SL*2]、回避判定+SL								
チャンピオン	1		効果参照		自身	自動成功		
効果：シナリオ中戦闘不能になっていない時のみ使用可能。アフタープレイで所持金が[CL*500]G増える								

[CL1] ランパート、ワイドアタック、バタフライダンス、インタラプト、アキュートアーツ、ドルイドマスター

アルディオン生まれのエクスマキナ。覚醒後15年が経っているが、初めから一般教養はインプットされており、メンタリティは成人レベル。外見も製造後大きく変化していないが、経験の中で細かい調整が行われ、製造時より小型軽量化されている。護衛用として、対魔族戦闘も考慮して作られたらしい。(ドルイド)外見は、上半身には機械が露出しているが、顔はエクスマキナの特徴は出ていない。そのため、服を切れば人間と変わらなくなる。

製造目的に反して、メルトランド(エクスマキナを機械の一種と見なす国)の闇商人の手に渡り、消耗品同然の扱いを受ける。しかし、同じ境遇のエクスマキナが次々と機能停止していく中、幸か不幸か自己整備機能を有していたため、破損してもある程度は自力で修復が可能だった。その結果、“勝手に直る便利な道具”として扱われることとなる。やがて、長期間活動可能という理由でエリンディル向けの密輸船の護衛として配置されるが、船は沈み、奇蹟的にエリンディルに流れ着く。

しかし、エリンディルに渡っても過酷な環境は変わらなかった。漂着時は大部分を破損しており、どうにか機能停止を免れている状態だった。そこをヴァンスター帝国の情報部第13班が回収。末端の裏組織を通じて、珍しい機体の戦闘という見世物の扱いで、パリソ同盟内の地下闘技場に送り込まれる。そこでは、貧相な装備で猛獣や魔獣と向き合わなければならない戦場だった。地道に自分の体の整備を続けながら、生き残りを賭けた戦いを続ける毎日。幸い、勝利すれば一定の報酬が得られる。それを整備費用に回し、少しずつ機能を取り戻していった。いつか、ここを抜け出し、一人で生きていく力を蓄えるために。

普段は第13班からの接触はないが、パリソ同盟内での活動の際に、諜報や暗殺などを多額の報酬で依頼してくることがある。

