キャラクター名
マキナVer1

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**		**レベル**	11
サポートクラス	ニンジャ	**Lv.1:**	プリーチャー	**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	14	10	31	12	21	19	6
ボーナス	4	3	10	4	7	6	2
クラス修正	0	2	3	1	2	0	0
他修正							
能力値	4	5	13	5	9	6	2

HP	113
MP	95
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	ウェポンブレイカー	至近	0	9	0	1	0	0	0
左手	ウェポンブレイカー	至近	0	9	0	1	0	0	0
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	ミラージュコート				1	10			-1
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	豪傑の証					5			
能力値			5	0	13	0	6	22	9
スキル						2	1	11	
その他									
総計(右)			5	9	16	23	7	34	8 m
総計(左)			5	9					
総計(両)			5	18					
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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
リムブースト・リフレクス	

現在重量： 1		
最大重量： 14	所持金： -39400	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 俊敏4 幸運-1								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1	
効果： スキル無効 パッシブ、アイテム以外のスキル								
ナイフパリー	★	3	DR直後	-	自身	自動成功		
効果： 物理ダメージを-【あなたが装備している武器の攻撃力の合計】する								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定＋1D								
コネクトナーブ	○	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果： 特殊攻撃のダメージ、【行動値】,【移動力】に+[SL+2]ｼｰﾝ終了継続 3回まで重複								
グリードフォース	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 特殊ダメージに+【SL*4】する								
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備している武器の「命中」「攻撃力」「行動修正」を合計して扱う								
パワーシャウト	★		パッシブ		自身	-		
効果： 特殊攻撃命中に＋1D								
コネクトドラゴン	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：《コネクトアイ》《コネクトナーブ》《コネクトフォース》と同時に使用 ﾌｪｲﾄ1点消費し ドラゴンになる ダメージに+【筋力】される								
グレートコネクト	1	4	ﾌﾘｰｱｸｼｮﾝ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL回	
効果： フリーアクションで《コネクトアイ》《コネクトナーブ》《コネクトフォース》を使用可能								
サーモンスピーチ	1		メジャー					
効果： 特殊攻撃 【2D6+CL】 精神判定でリアクションさせる								
バッテリーバックアップ	1							
効果： ラストアクションを取得								
ラストアクション	★	10	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 未行動、行動済に関わらずメインプロセスを1回行う ただしHP回復戦闘不能を回復させるスキルやアイテムは使用不可								
ブロウアップ<無>	2	-	メジャー	至近	範囲（選択）	魔術判定	シナリオSL回	
効果： 【2D+現在HP】の属性魔法攻撃をする メインプロセス終了後死ぬ								
ホーミングヒット	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： その攻撃に対するリアクションの判定は失敗となり、「タイミング：リアクション」のスキルやアイテムも使用できない								

キャラクター名
マキナVer1

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
バーストブレイク	◇	-	メジャー	20m	範囲（選択）	精神	シナリオ1回	
効果： 特殊攻撃を【精神】判定で行う 【2D+SL*10】の貫通ダメージとなり 対象のリアクションは不可								
アクセラレーション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【行動値】と【移動力】に+2する								
ビックバン	★	-	《バーストブレイク》	-	自身	-		
効果： バーストブレイクと同時に使用 ダメージに+【CL*5】する								
アップデート	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 能力基本値に+3 【俊敏】								
ディフェンストリック	2		DRの直後	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象が受けるダメージに-【SL*20】する								
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： イニシアチブにメインプロセスを行う								
バーサタイル	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： シナリオ〜〜回のスキルを1回増やす								
ペナルティヒット	1	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーンSL回	
効果： 対象が行う判定に-1Dする								
大地の誓い	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 行動値+5 みずから飛行状態になったら判定-1D								
トレーニング<精神>	1	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 精神+3								
トレーニング<知力>	1	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 知力+3								
トレーニング<俊敏>	1	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 俊敏+3								
トレーニング<感知>	1	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 感知+3								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 【筋力基本値】【器用基本値】【俊敏基本値】に+1する								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： 【物理防御力】+2【魔法防御力】+1する								
フェイス：ダグデモア	1		パッシブ					
効果： 行動値+2								
アサシンⅠ	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーフ	
効果： バステ強度+1 フェイト1点								
アサシンⅡ	1	-	戦闘前	-	自身	自動成功	シーフ	
効果： 隠密状態になる フェイト1点								
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 隠密対決に+1D								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 最大HPに+【CL】								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除に+1D								
効果：								