キャラクター名	プレイヤー名
ヒルデ・ティアヴァール	

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	16
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	0
種族	エクスマキナ			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	天啓			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	46	31	8	9	8	29	7
ボーナス	15	10	2	3	2	9	2
クラス修正	3	2	2	0	0	1	0
他修正	7					1	
能力値	25	12	4	3	2	11	2

HP	206
MP	124
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	ガンパード	10m	2	44	0	0	0	-1	0
左手									
頭部									
胴部	闇の甲冑S1				-3	25	6		
補助	巨人の手袋					5			
装身具	猛進のアミュレット								
能力値			12	0	4	0	11	6	30
スキル			2			3	3	2	
その他									
総計(右)			16	44	1	33	20	7	30 m
総計(左)									
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	12			12	+ 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	
MPポーション*11	ネクター
HPポーション*6	
万能薬	
聖水	
ポーションホルダー	
異次元バッグ	
EXMPポーション	
戦士の環	
戦王の武器飾り	
ルーンブースター	
アンサラー	

現在重量：	42		
最大重量：	56	所持金： 0	預金・借金： 47078

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								
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]								
カバーリング	★	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果： 対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済にならない。								
アームズマスタリー：魔導銃	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。								
キャリバー	★		アイテム	-	-	-		
効果： 「キャリバー」を1個取得する								
スマッシュ	★	5	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果： 白兵攻撃のダメージに＋【筋力】する。この効果はメインプロセス終了時まで持続する。								
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ウォーリア、シナリオ1回	
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。								
----------	★							
効果： ----------								
アップデート：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値に+5する。								
カバームーブ	2	4	《カバーリング》	20m	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：《カバーリング》と同時に使用す る。（カバーリング》を「射程:至近」 から「射程: 20m」に変更する。ただし、 このスキルを使用してもあなたが移動 することはない。								
ラストリゾート	★	-	効果参照	-	自身	-	魔導銃使用	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃の対象がエンゲージしている場合、その攻撃は白兵攻撃となる。								
バレットレイヴ	★	3	効果参照	-	自身	-	魔導銃使用	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。自身の攻撃の対象が同じエンゲージだった場合、対象のリアクション判定に-1Dする。								
キャリバーガンパード	5	-	アイテム	-	-	-		
効果： 《キャリバー》で取得した「種別：魔導銃」の武器の「攻撃力」に+[SL×3]し、「重量：6」「装備部位：双」に変更する。								
ハンターウェポン	1		アイテム					
効果： 選択した武器に『分類：狩猟』を追加し、重量に+2、攻撃力に+3、行動修正に-1する。								
ワイルドパワー	★		パッシブ		自身			
効果： 【筋力基本値】と【精神基本値】に+3								

【設定】
人形師キャスパー・ティアヴァールが最期に作成した21体目の機械人形(ゴーレム)。
それまでに作成された20体の機械人形(ゴーレム)は「全ての存在を超越すること」、端的に言えば最強の存在を目指して造り出された。
あらゆる外法を使って創り出していった結果、キャスパーの作品は人に仇なす災厄になることも少なくなかった。
しかし、キャスパーの娘であるヒルデ・ティアヴァールが病で死去した後は、その娘の再現に躍起となり、「機械を超えるもの」エクスマキナを造ることに固執した。
そして、ヒルデと名付けられたエクスマキナは誕生したが、永い時を眠りについていた。それもそのはず、彼女は完成に至ってはいなかったのだ。
女神グローヴィスの加護を受けて自我を得た結果、エクスマキナとして覚醒したヒルデだったが、既に目の前にマスターは居なかった。
自身が造られた目的、そしてマスターを探すために、彼女はあてもない旅に出ることになる。

【性格】
一人称は「ボク」で、感情表現が苦手。色々と考えを巡らせることは多いが、あまり表に出すことはない。
食事を必要としないが、アイスはボディの冷却という名目で食べている。衣服も割とこだわるほうで、よく衣装チェンジする。

2D+25>=0 【筋力】
2D+12>=0 【器用】
2D+4>=0 【敏捷】
2D+3>=0 【知力】
2D+2>=0 【感知】
2D+11>=0 【精神】
2D+2>=0 【幸運】

キャラクター名
ヒルデ・ティアヴァール

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
エナジーフロウ	5	-	ダメージロールの直前		自身			
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。[SL×5]点以下の任意のMPを消費する。								
ハンティングスタイル	★	10	セットアッププロセス		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、あなたが行う武器を使用した命中判定に-1Dする。								
インデュア	★	5	効果参照		自身			
効果： あなたがバッドステータスを受 けた直後に使用する。その時に受けた バッドステータスをすべて回復する。								
ハイパーゲイン	★		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃のダメージに+【筋力】する。								
フルスイング	3	10	マイナーアクション		自身		シーンSL回	
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1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時まで持続する。								
ファストセット	★	6	ムーブアクション		自身			
効果 :「タイミング:マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない。								
クロススラッシュ	★	12	メジャーアクション		単体※			
効果 :《バッシュ》による白兵攻撃を2回行なう。この《バッシュ》はコストを消費せず、「対象・単体※」となる。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
エナジースクイーズ	2		《エナジーフロウ》		自身		シナリオSL回	
効果： 消費したMP1点につき、ダメージに消費したMP×2する。								
バイオレントヒット	★		クリンナッププロセス		自身		シナリオ1回	
効果： ボルテクスアタックの使用回数を1回回復する。								
ハイボルテージ	2		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃に+SL×4								
ボディビルディング	★		パッシブ		自身			
効果： 【筋力】と【精神】に+1								
アタックルーン	1	10	メジャーアクション		単体		シナリオSL回	
効果： 選択したアイテムを対象が装備しているときに有効。選択した武器の攻撃力に+5する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
アビリティルーン	★		パッシブ		自身			
効果： 選択した能力値に+2								
ウェポンルーン	★	6	メジャーアクション		単体		シナリオ1回	
効果： 選択したアイテムを対象が装備しているときに有効。選択した武器の命中補正に+2する。この効果はシナリオ終了まで持続する。								
ダークルーン	1	5	フリーアクション		自身			
効果 :ダメージ増加を行う。闇属性の魔法ダメージを与える攻撃のダメージに+5、回避判定の達成値に+SLする。この効果はシーン終了まで持続する。								
グローヴィスフレイム	★		パッシブ	-	自身	-		
効果： 【魔法防御力】に+2する。また、あなたの属性は<火>となる。								
マシンリム	★		パッシブ	-	自身	-		
効果： 【筋力基本値】と【器用基本値】と【敏捷基本値】に+1する。								
マシンアーマー	★		パッシブ	-	自身	-		
効果： 【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1する。								
トレーニング：筋力	★		パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力基本値に+3する。								
フックダウン	★	3	クリンナッププロセス	-	自身	-		
効果：								
バイタリティ	★		パッシブ	-	自身	-		
効果： 【最大HP】に+CLする。								
トレーニング：器用	★		パッシブ	-	自身	-		
効果： 器用基本値に+3する。								

キャラクター名
ヒルデ・ティアヴァール

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
ストロングアームⅠ	★		判定の直前	-	自身	-	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果：トラップ解除の判定、またはトラップによる判定の直前に使用する。フェイトを1点消費。その判定を【筋力】判定で代用判定する。								
ホーム：アヴェルシア	★		パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力基本値、感知基本値、精神基本値に+1する。								
ストロングアームⅡ	★		パッシブ	-	自身	-		
効果：《ストロングアームⅠ》の効果を変更する。								
イミューンウェイト	★		パッシブ	-	自身	-		
効果：装備している防具の「移動補正」が0未満だった場合、「移動補正」を±0にする。								
サクセション	★		パッシブ	-	自身	-		
効果：装備している武器の攻撃力に+1する。								
フェイス：セフィロス：筋力&精神	★		パッシブ	-	自身	-		
効果：選択したふたつの能力基本値すべてに+1する。								
キャッチアウト	1		効果参照	-	自身	-	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：								
アースノウリッジ	★		パッシブ		自身	-		
効果：アーシアン専用スキルが取得可能								
トレーニング：精神	★		パッシブ		自身	-		
効果：精神基本値に+3								
ベアアップ	★		パッシブ		自身			
効果：【精神】での対決時にリアクションに+1D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								