

キャラクター名

プレイヤー名

ボルバロン

メインクラス	ソーサラー	Lv.1:	メイジ	レベル	19
サポートクラス	バーサーカー	Lv.1:	ニンジャ	性別	無し
称号クラス				年齢	不明
種族	エクスマキナ			境遇	渡来
出自 (効果)	人間の親			目標	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	39	10	8	30	8	24	6	HP160
ボーナス	13	3	2	10	2	8	2	MP206
クラス修正	1	1	0	2	2	2	0	フェイト5
他修正								
能力値	14	4	2	12	4	10	2	

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	封精魔杖・地	至近	-1	5		2		0	
左手									
頭部	マキナサルティス				0	2	8		0
胴部	封精長衣				0	5	2		0
補助	封精長靴				0	2	0		0
装身具	奥義書								
能力値			4	0	2	0	10	6	19
スキル									
その他	リムブースト・メタル、リムブースト・リフレクス、マシンアーマー					4	3	2	
総計(右)			3	5	2	15	23	8	19m
総計(左)			4	0					
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	所持品			
トラップ探知	4			4	+ 2 d	リムブースト・メタル			
トラップ解除	4		1	5	+ 2 d	リムブースト・リフレクス			
危険感知	4			4	+ 2 d	虹の輝き			
エネミー識別	12			12	+ 3 d	フラッシュライト			
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d	フィッシュ&チップス			
魔術判定	12			12	+ 3 d	MPポーション			
呪歌判定					+ d	ポーションホルダー			
錬金術判定					+ d	毒消し			
現在重量：						8			
最大重量：						39	所持金：48973	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								
マジシャンズマイト	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
アースバレット	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：[2d+5]地魔法攻撃、ダメージ時[スリップ]								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔術判定+1d								
ブロウアップ<地>	◇	-	メジャー	至近	範囲選択	魔術	SL/Sr	
効果：[2d+自分のHP]地魔法攻撃。自分は死ぬ。								
ホーミングヒット	★	-	判定直前	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：この攻撃へのリアクション失敗、リアクションのスキルアイテム使用不可								
ダイアナザーディ	★	-	セッアップ°	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：【HP】を[CL*10]点回復、BS解除								
ネバーギブアップ	★	10	セッアップ°	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：【HP】を全回復								
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果：魔術を「対象：範囲（[SL*2]体）」に								
ブルータルライフ	○	-	クリンナップ°	-	自身	自動成功	狂戦士化	
効果：【HP】を[SL*3]点回復								
バーサーク	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃ダメ+3、リアクション-1d								
ソウルヒート	1	3	《バーサーク》	-	自身	自動成功		
効果：狂戦士化(SL+1)								
アースプレイヤー	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：<地>魔法攻撃ダメ+[CL*4]								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：攻撃と同時。「対象：単体※」、魔法ダメ+[CL*10]								
ブルータルバースト	◇	-	フリー	-	自身	自動成功	1/Sr、狂戦士化	
効果：【最大HP】と【HP】+[SL*20]、効果終了時【HP】=1								

彼は言う。  
自身は地の時代の大反乱の際に活躍した機神兵であると。

彼は言う。  
激しい戦いの末彼は役目を終え、"地の肅清"と共に地中深くへ埋没されたと。

彼は言う。  
千年もの時を経て出土されるも、意識こそはあれど動力は残されていなかったと。

彼は言う。  
彼のパーツは高額で取引され、徐々に解体され本来の機能を大きく失ったと。

……これらの話は全て本人談であり、その真偽については定かではない。  
バベルバルクが古物市で掘り出した頭部パーツを、シンディーが引き継ぎ修復したことによって現代に復活。  
しかし失ったパーツは安物の互換品と挿げ替えられただけでなく、辛うじて残っていたパーツも経年劣化が激しいため性能は格段に落ちているようだ。  
その状態で、"本人が自称する現役時"と同じような無茶な動作を行おうとするため、頻発する熱暴走や動作エラーですぐ爆発を起こす。  
普段の言葉遣いも現代のものとはやや異なる特徴ある喋り方をするが、都合が悪くなると急に機械めいた形式ばった口調でごまかしを測ったり、さらには自身の動作不良を応用（？）して自爆したりする。  
当面の目標はとにかく金を集め自身のパーツを買い戻し、それらを整備して復旧することで全盛期の力を取り戻すこと。

ボルバロン

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マジックフォージ	1	3	DR直前	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：	魔法攻撃ダメ+[SL*2d]							
ブーストフォース	◇	-	《マジックフォージ》	-	自身	自動成功		
効果：	[SL*20]点以下の【MP】を消費し、その倍ダメージ増加							
フォージチャージ	★	10	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：	使用済《マジックフォージ》の回数1増加							
デモンズウェブ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	自身が[スリップ]を与えたエネミーの全判定-1d							
ニゲイト	★	-	判定直後	30m	単体	自動成功	1/Sn	
効果：	対象のクリティカル直後。クリティカルを打ち消す							
ダブルキャスト	1	15	メジャー	-	自身	自動成功	SL/Sr	
効果：	メジャー魔術を2つ使用							
アンブリフィケーション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	魔法攻撃ダメ+[SL*4]							
コンバート	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：	被撃直後。受けたHPダメージ分【MP】回復							
ファストドロウ	◇	6	ムーブ	-	自身	自動成功	1/Sn	
効果：	メジャー単体魔術の対象を[SL+1]体に変更							
マテリアルコンポーネント	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	宝石の効果に「魔法攻撃と同時に。各属性の魔法ダメ+2d。消耗品」を追加							
トランプ	★	-	判定直前	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：	情報収集判定+2D							
モンスターロア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	エネミー識別+1D							
スペシャリストI：地	★	-	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：	フェイト1点、シーン中ダメージ+1D							
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【最大HP】+CL							
スペシャリストII	★	-	《スペシャリストI》	-	自身	自動成功		
効果：	フェイト1点、IIに「命中+1D」追加							
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【筋力基本値】+3							
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力、器用、敏捷の基本値+1							
スペシャリストIII	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/Sr	
効果：	フェイト1点、魔術と同時に。魔術を「対象：場面（選択）」、「射程：シーン」に							
マシンアーマー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【物防】+2、【魔防】+1							
効果：								
効果：								
効果：								