キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	12
サポートクラス	サイバーオーガン	**Lv.1:**	モンク	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エクスマキナ			**境遇**	正体
出自（効果）	生みの親			**目標**	憧憬

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	21	19	7	9	8	21	7
ボーナス	7	6	2	3	2	7	2
クラス修正	3	1	2	0	1	1	0
他修正	1	1	1			2	
能力値	11	8	5	3	3	10	2

HP	142
MP	89
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	ゴーレムパンチ	至近	1	12	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			8	0	5	0	10	8	16
スキル			3	8		31	5		
その他									
総計(右)			12	20	5	31	15	8	16 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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	8			8	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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： 21	所持金： -2000	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**
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《カバーリング》を取得する							
ボルテクスアタック	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	武器攻撃とと同時に使用。対象を※単体に変更、ダメージに+ＣＬする。							
カバーリング	★	2	ＤＲ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。行動済みにならない							
カバームーブ	3	4	カバーリング	-	自身	自動成功	ＳＬ回/シーン	
効果：	カバーリングを射程：20ｍに変更する							
	1							
効果：								
インバルネラブル	★	-	ＤＲの直後	-	自身	自動成功		
効果：	受けるダメージを0にする。							
ウェポンエキスパー：格闘	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：	武器攻撃のダメージに+２Ｄ。							
アラウンドカバー	★	4	カバーリング	-	自身	自動成功	シナリオＳＬ回	
効果：	同じエンゲージにいる任意の複数対象にカバーを行う。受けるダメージはひとり分（+自分）。+							
	1							
効果：								
エナジーフロウ	5	-	ＤＲの直前	-	自身	自動成功		
効果：	ダメージに増加。ＳＬ*５点以下のＭＰを消費する。消費したＭＰにつきダメージに+1する。							
エナジースクイーズ	3	-	エナジーフロウ	-	自身	自動成功	シナリオＳＬ回	
効果：	エナジーフロウの効果を、消費したＭＰ1点につき、ダメージ+2する。に変更する。							
ハードマッスル	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【物理防御力】に+ＳＬ*3する。							
セルフヒーリング	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	ＨＰ回復。ＨＰをＣＬ*１０回復							
アイアンフィスト	★	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：	武器攻撃のダメージに+【精神】する。							
マインドアデプト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【精神】に+2する。							

感情豊か系エクスマキナにして敏腕冒険者。
ある研究施設の成果であり、彼女の性格や戦闘スタイルは研究に協力していた冒険者の影響を大いに受けている。
おしゃべりで陽気、機械であることを少しも感じさせないが、その鋼鉄の体を活かす術は理解している。
憧れの冒険者のことはなぜかぼんやりとしか覚えていないので追いかけているわけじゃないけど、がとりあえず冒険者をやっている。
かっこいいからね。

感情豊か系エクスマキナにして敏腕冒険者。
ある研究施設の成果であり、彼女の性格や戦闘スタイルは研究に協力していた冒険者の影響を大いに受けている。

≪アイアンフィスト≫：彼女を象徴するスキル。訓練された修行僧の拳は岩をも砕くというが彼女のは実際に鉄製だから硬い

キャラクター名

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
	1							
効果：								
オーバーリミット	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：ＨＰを５点消費。命中判定と回避判定に+ＳＬする。ラウンド終了時まで。								
オーバーアサルト	3	-	メジャー	武器	単体	命中判定		
効果：オーバーリミットの効果中使用可能。【ＨＰ】を５点消費。武器攻撃を行う。ダメージにＳＬＤする。								
メタライズ：ヘッド	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、命中判定の達成値にＳＬ+1する。頭部装備不可								
メタライズ：リム	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、武器攻撃のダメージに+ＳＬ*2。補助防具装備不可								
メタライズ：ボディ	4	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】にＳＬ*4、最大ＨＰに+10、頭部装備不可								
リブート	★	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：フェイトを1消費、戦闘不能を回復し、ＨＰを１点まで回復。								
	1							
効果：								
バッテリーバックアップ	★	-	効果参照	-	自身	-		
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	1/シナリオ	
効果：メインプロセスを１回行う。								
アルケミーノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：錬金術に関する知力判定に+1Ｄ								
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								
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力、機用、敏捷基本値に+1								
	1							
効果：								
ストロングアーム1	★	-	判定の直前	-	自身	自動成功		
効果：フェイトを１点消費、トラップの解除、トラップによる判定時、その判定を筋力に変更する。								
ストロングアーム2	★		パッシブ	-	自身	-		
効果：フェイトを１点消費、ストロングアーム1の対象をあらゆる判定に変更する。								
ストロングアーム3	★	-	イニシアチブ	シーン	※単体	自動成功	1/シナリオ	
効果：フェイトを1消費、対象を退場させる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								