キャラクター名: ガ〇ダムそらじろ～

プレイヤー名:

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	シーフ	**Lv.1:**	ガンスリンガー	**性別**	？
称号クラス				**年齢**	？
種族	エクスマキナ(セラミック)			**境遇**	記憶混濁
出自（効果）	キーポス氏により出土			**目標**	もう一度緑の光を見る

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	22	19	9	9	9	9
ボーナス	4	7	6	3	3	3	3
クラス修正	0	1	1	1	2	1	0
他修正	1	2	1				
能力値	5	10	8	4	5	4	3

HP	62
MP	82
フェイト	7

	装備品	**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	キャリバー	10m	0	4	0	0	0	0	0
左手									
頭部	マジカルハット					3			
胴部	ミスリルクローク					5	3		-1
補助	ローグマント					4			
装身具									
能力値			10	0	8	0	4	13	10
スキル									
その他									
総計(右)			10	4	8	12	7	13	9m
総計(左)			10	0					
総計(両)									
ダイス数			3d	2d	3d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	5			5	+2d
トラップ解除	10			10	+2d
危険感知	5			5	+2d
エネミー識別	4			4	+2d
アイテム鑑定	4			4	+2d
魔術判定	4			4	+2d
呪歌判定					+d
錬金術判定					+d

所持品	
HMPポーション×5	
MPポーション×5	
H HP ポーション×1	

現在重量： 11

最大重量： 12

所持金： 3482　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**
ソウルインストール	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：取得時に能力値をひとつ選択し、その能力値を使用した判定の達成値に+1								
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
ファイアボルト	1	6	メジャー	20m	単体	魔術	なし	
効果：火属性魔法ダメージ2d＋10　気持ち的にはビームライフル								
フライト	1	4	メジャー	至近	単体	魔術	なし	
効果：移動力＋SL×5m　飛行状態になる								
ファイアロード	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：火属性魔法ダメージを与える際、「SL＋4」のダメージを与える								
リゼントメント	1	3	判定の直前	なし	自身	自動成功	魔導銃装備	
効果 :シナリオ一回。魔法攻撃と同時使用。その魔法攻撃を「対象：単体」に変更。ダメージに「CL：×10」する。サイコフレームを暴走させろ								
イフリート・シマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：火属性魔法ダメージを1でも与えたら与えた敵の命中判定をラウンド終了時までー1D								
	1							
効果：								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：魔導銃取得								
スペルバレット	1	3	判定の直前	なし	自身	自動成功	魔導銃装備	
効果：魔術判定を魔導銃の命中判定で代用								
カウンターショット	1	-	判定の直後	武器	単体	命中判定	魔導銃装備、シナリオ1回	
効果 :シナリオ1回、対象が行う攻撃の命中判定の直後に使用する。その命中判定の達成値を難易度として、「魔導銃判定」の武器を使用した命中判定を行う。命中判定に失敗した場合、攻撃は失敗になる。								
クイックドロウ	1	2	マイナー	-	自身	自動判定	魔導銃使用	
効果：武器攻撃の命中判定に＋1D。武器切り替えも同ターンに可能。								
カリキュレイト	1	-	イニシアチブプロセス	-	自身	自動成功	シーン一回	
効果：未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う。								
アームズマスタリー:魔導銃	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：命中判定に＋1D。マスタリー重複は不可								
	1							
効果：								

宇宙世紀0093年。第二次ネオジオン抗争に参加した・・・つもりになっている古代の聖遺物
放浪中のキーポス氏によりエリンディル大陸西部の砂漠より出土
出土とともに自我を持ち、言葉を話し始める。
古代のエクスマキナのよう(気持ち的には1500年くらい？)でレベルアップとともに体の構成が変化する特殊な素材でできている（現在はアルミ製）。体が傷ついてもダメージを受けなければ3日程で傷が治る。
長い間スリープモードだったため記憶に齟齬ができており、出土直後は話している内容が全く分からなかったとキーポス氏はのちに語っている。
キーポス氏に連れられ旅を続けていたが、どうやら最近一人でも活動する時間が増えてきたらしい。
本機は「人々に人の心の光を見してやらなければならない」と語っているがいったい何のことなのか不明である。

・材質履歴
Lv1~5・・・プラスチック製
Lv5~7・・・セラミック製
Lv7~10・・・アルミ製
Lv10~13・・・チタン製
Lv13~15・・・coming soon

・チャパレ
ーーー
3d6+10　命中判定　（クイックドロウ未使用）
4d6+10　命中判定　（クイックドロウ使用）
2d6+4　キャリバー攻撃　「当たれ！」
7d6+10+20　ファイアボルトダメージ　「そこだっ！！」

キャラクター名
ガ〇ダムそらじろ～

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
バタフライダンス	1	－	判定の直後	－	自身	自動成功	－	
効果：	回避判定に＋1D							
ドッジムーブ	1	－	効果参照	－	自身	自動成功	盾非装備時	
効果：	回避判定の達成値+2							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
シックスセンス	1							
効果：	奇襲攻撃にダイス－1判定							
マジカルハーブ	1	－	アイテム	－	自身	－		
効果：	SL1ならば3個のMPポーション、2ならば5個のMPポーションか2個のHMPポーションを得る							
マシンリム	1	－	パッシブ	－	自身	－	－	
効果：	｛筋力補正値｝｛器用補正値｝｛敏捷補正値｝に＋1する。							
トレーニング:器用	1	－	パッシブ	－	自身	－	SL1	
効果：	器用能力値＋3							
トレーニング：敏捷	1	－	パッシブ	－	自身	－	SL1	
効果：	敏捷能力値+3							
フックダウン	1	－	クリンナップ	－	自身	－	シーン1	
効果：	ポーション飲める。クリンナッププロセスに							
フライトマニューバ	1	－	パッシブ	－	自身	－	SL1	
効果：	飛行時回避+１D							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								