キャラクター名
HMX-19　ローレンティア

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**	15
サポートクラス	ドルイド	**Lv.1:**	ファランクス	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	787
種族	エクスマキナ			**境遇**	師匠
出自（効果）	従者			**目標**	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	29	9	23	8	41	6	7
ボーナス	9	3	7	2	13	2	2
クラス修正	0	2	2	1	3	0	0
他修正							
能力値	9	5	9	3	16	2	2

HP	150
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	フォースクレイモア	至近	-3	20				-2	
左手									
頭部	フォースサークレット					5	2		
胴部	フォースチェイン					7	3		-1
補助	フォースガントレット				-1	4	2		
装身具	フォースイヤリング								
能力値			5	0	9	0	2	25	14
スキル									
その他									
総計(右)			2	20	8	16	9	23	13 m
総計(左)			5	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
トラップ探知	16	3		19	+ 3 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	16	3		19	+ 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	3			3	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	耐毒符
ベルトポーチ	陸マグロ
冒険者セット	枕
ポーションホルダー	
■HMPポーション	
■HMPポーション	
■HMPポーション	
■HMPポーション	
■MPポーション	
HMPポーション*20	
防具売却	

現在重量：	27		
最大重量：	36	所持金：	46140
		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								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体			
効果： スキルキャンセル								
バタフライダンス	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： 回避判定+1D								
ランナップ	★	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		自身	自動		
効果： 戦闘移動、または離脱を行う。封鎖状態ならば離脱は出来ない								
ファランクススタイル	★	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ		自身			
効果： 装備できる防具の重量制限を選択した基本能力値に変更する【感知】								
ファランクスクラッシュ	★	6	ムーブ		自身	自動		
効果： <ﾌｧﾗﾝｸｽｽﾀｲﾙ>で選択した基本能力値をダメージに加算する								
ファミリア（3）	2		アイテム		自身			
効果： 使い魔をSL個取得。①<感知>②<敏捷>								
ファミリアアタック（5）	★	5	メジャー	20m	単体	感知	使い魔携帯	
効果： 対象に特殊攻撃SL+2D+CLの貫通ダメージを与える								
ハイサモナー	★	3	マイナー		自身	自動		
効果： サモナーのスキルのリアクションに-1Dする								
ファミリアサポート	★	-	パッシブ		自身		使い魔携帯	
効果： 使い魔を2個以上携帯している時に有効。サモナースキルの命中判定に+１Dする								
ファミリアマスタリー	★	-	パッシブ		自身		使い魔携帯	
効果： <ﾌｧﾐﾘｱｱﾀｯｸ>の判定に+1D								
ファミリアプラス	★	-	アイテム		自身		使い魔携帯	
効果： 使い魔の能力を+2から+3へ変更する								
アニマルパクト	★	-	マイナー		自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果： サモナーのスキルを対象：場面（選択）射程：視界に変更する								
ﾌｧﾐﾘｱｺﾝﾋﾞﾈｰｼｮﾝ	★	9	メジャー		自身	自動	ﾒｲﾝ1回	
効果： <ﾌｧﾐﾘｱｱﾀｯｸ>と「ﾀｲﾐﾝｸﾞ：ﾒｼﾞｬｰ」のスキルかパワーを使用する。								
コネクトナーブ（5）	★	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		自身	自動		
効果： 特殊攻撃のダメージ、行動値、移動力に+SL+2する。3回まで重複する。シーン終了まで持続								

護身用のファランクスとして造られた。しかしマスターはサモナーだった為、ファミリアスキルを学ぶ。
初代マスターが亡き後、様々なマスターを転々とした。最後ののマスターはプリーチャーであった。
マスターを亡くし彷徨っているところを今のギルドに初めて「仲間」として迎え入れられた。

■感知基本値ボーナス
チューニング（4）
ホーム：ベルリール（1）
トレーニング（3）
フェイス：セフィロス（1）
アップデート（5）

lv7：【コネクトナーブ1】【パワーシャウト】【アップデート】
lv8：【コネクトナーブ2】【グリードフォース1】【マジックフォース1】
lv9：【コネクトナーブ3】【グリードフォース2】【マジックフォース2】
lv10:【コネクトナーブ4】【グリードフォース3】【】
lv11:【コネクトナーブ5】【グリードフォース4】【マジックフォース3】

lv12:【グレートコネクト1】【グリードフォース5】【マジックフォース4】
lv13:【グレートコネクト2】【マジックフォース5】【コネクトドラゴン】
lv14:【グレートコネクト3】【】【】
lv15:【】【】【】

キャラクター名

HMX-19　ローレンティア

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
パワーシャウト	★	-	パッシブ		自身			
効果：	特殊攻撃の命中判定に+1Dする							
アップデート	★	-	パッシブ		自身			
効果：	基本能力ひとつに+5する（感知）							
グリードフォース（5）	★	-	パッシブ		自身			
効果：	特殊攻撃のダメージにSL*3する							
ソウルコンバート	★		効果参照		自身	自動		
効果：	「フェイトをn点消費」をフェイト1点につきMP10点消費に変更することが出来る							
ドラゴンカース	★		マイナー		自身	自動		
効果：	バットステータスを1つ選択。フェイト1点消費。対象に1点でもダメージを与えた場合、強度1でバッドステータスを与える。							
タイムマジック	★	15	ムーブ		自身	自動		
効果：	ﾀｲﾐﾝｸﾞ：ﾑｰﾌﾞｱｸｼｮﾝのスキルをふたつ使用できる							
インテュイション	★		パッシブ		自身			
効果：	敏捷判定+1D							
グレートコネクト（5）	2	4	フリー		自身	自動	SL/ｼｰﾝ	
効果：	コネクト～～をフリーで使用可能となる。							
アフターイメージ	★	12	ムーブ		自身	自動		
効果：	武器攻撃の命中判定、回避判定共に+1Dする。シーン持続							
コネクトドラゴン（3）	1		効果参照		自身	自動	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：	コネクト～～と同時使用。F1点消費。分類：竜となり、攻撃のダメージに+筋力							
ムービングセット	★	3	ムーブ		自身	自動	1/シーン	
効果：	移動した後に、ムーブのスキルが使用できる							
フォースインパクト（3）	2		マイナー		自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果：	SL*10点以下のHPを消費。消費したHP分、攻撃のダメージに+1							
ワーニング	★	6	判定直前	20m	単体	自動		
効果：	感知判定に+1Dする。							
ドルイドマスター（5）	1		パッシブ		自身			
効果：	感知の達成値+SL+1							
	1							
効果：								
ファストセット	1	6	ムーブ		自身	自動		
効果：	マイナーのスキルを使用する。同じスキルは使用できない							
ホーム：ベルリール	★		パッシブ		自身			
効果：	筋力、敏捷、感知基本値の+1をする							
トレーニング：感知	★		パッシブ		自身			
効果：	感知基本値+3							
ファインドトラップ	★		パッシブ		自身			
効果：	トラップ探知判定+1D							
トラッキング	★		パッシブ		自身			
効果：	追跡の感知判定に+1D							
フェイス：セフィロス	★		パッシブ		自身			
効果：	敏捷、感知基本値を選択。+1する							
フックダウン	★		ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ		自身		1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	ポーション飲める							

キャラクター名

HMX-19　ローレンティア

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
インテンション	★		パッシブ		自身			
効果：MP+CL								
フェンサーⅠ	★		効果参照		自身			
効果：つかわない								
フェンサーⅡ	★		判定直前		自身	自動成功		
効果：リアクション判定の直前に使用。フェイトⅠ点消費。リアクション判定に+2Dする。								
スティグマ	★		効果参照		自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：判定を行なったあとで使用する。フェイト1点消費。判定の達成値に+1D								
トレーニング：筋力	★		パッシブ		自身			
効果：筋力基本値+3								
ディレクションセンス	★		パッシブ		自身			
効果：自分の位置や方角を確かめたり、道に迷わないようにするための感知判定に+1Dする。								
ネイティブファイター	★		判定直後		自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：感知判定の直後に使用する。その判定のダイスをすべて振り直す。								
レストタイム	★		効果参照		自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：シーン終了時に使用する。HP回復とMP回復を行なう。HPとMPを[2D+CL]点回復する。								
リサーチ	★		パッシブ		自身	自動		
効果：感知判定で行なう情報収集の判定に+1Dする。								
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：								
効果：								
効果：								