

キャラクター名  プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	4
サポートクラス	フォーキャスター	Lv.1:	フォーキャスター	性別	女性型
称号クラス				年齢	20歳
種族	エクスマキナ			境遇	渡来
出自(効果)	魔術師			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	9	12	12	21	6	6
ボーナス	3	3	4	4	7	2	2
クラス修正	0	0	1	2	2	1	0
他修正			1		1		
能力値	3	3	6	6	10	3	2

HP	43
MP	53
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	S2スタッフ	至近	-1	2	0	1	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胸部	マジカルローブ					6		1	-1
補助	マント					1			
装身具	グリモア								
能力値			3	0	6	0	3	16	8
スキル	アクセラレーション、フェイス:ダゲデモア							4	2
その他									
総計(右)			2	2					
総計(左)					6	9	3	21	9
総計(両)									m
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	10			10	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	10			10	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
冒険者セット	
MPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
毒消し	
感知のクリスタル	
敏捷のクリスタル	

現在重量: 9  
 最大重量: 16  
 所持金: 4160  
 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	★	-	パッシブ	-	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								
ウォータースピア	★	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果: 対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは[2D+5] (〈水〉属性の魔法ダメージ)となる。また、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔術判定に+1Dする。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	メイト1回	
効果: 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象:単体※」に変更、ダメージに+[CL×10]する。								
ブーストマジック	★	5	マイナー	-	自身	自動成功		
効果: ダメージ増加を行なう。魔法攻撃のダメージに+【感知】する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果:								
チェックメイト	5	4(2)	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果: 対象が行なう攻撃のダメージロールの直前に使用する。対象にダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+[ (SL) D]する。このスキルの効果によって増えたダイスはあなたが振る。このスキルはあなたを対象に選択できない。								
スペシャルコマンド	★	6(4)	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアップ1回	
効果: 「タイミング:セットアッププロセス」のフォーキャスターのスキルをふたつ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。								
グランドマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: フォーキャスターのスキルに有効。あなたが使用するスキルのコストに-2(最低1)する。								
パーペチュアルチェック	★	10(8)	セットアップ	視界	場面(選択)	自動成功	シナリオ1回	
効果: 対象の【行動値】を、あなたの【行動値】と同じにする。対象はこの効果を拒否できる。この効果はラウンド終了まで持続する。								
プロモーション	★	9(7)	セットアップ	20m	単体※	自動成功	シーン1回	
効果: 対象は取得しているスキルからひとつ選択せよ。そのスキルのSLに+1する。この効果でSLがそのスキルの「SL上限」を超えてもよい。ただし、使用回数がSLにより決定する場合、使用回数は増えない。この効果はシーン終了まで持続する。								
	1							
効果:								
アクセラレーション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 【行動値】と【移動力】に+2する。								
マジックノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 魔術に関する事柄について、知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								

アルディオンから渡ってきたエクスマキナ。指揮官型。感情に関するプログラムにエラーを持っており、時折発言がおかしくなる。きちんとした感情に憧れ、人間の感情を理解するために旅をしている。

CL1スキル: ウォータースピア、コンセントレイション、リゼントメント、チェックメイト1・2

