キャラクター名
サトル・ゴジョー

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	1
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**	男
称号クラス				**年齢**	17歳（外見）
種族	エクスマキナ			**境遇**	正体
出自（効果）	試作型			**目標**	奪還

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

HP	32
MP	35
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	スタッフ	至近	-1	2	0	1	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	ローブ					2			
補助									
装身具	グリモア								
能力値			3	0	3	0	4	8	9
スキル									
その他									
総計(右)			2	2	3	4	4	8	9 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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	5	1		6	+ 3 d
アイテム鑑定	5	1		6	+ 2 d
魔術判定	5	1		6	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
MPポーション*2	
HPポーション*1	
バックパック	
ベルトポーチ	

現在重量： 3		
最大重量： 19	所持金： 5	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（知力を選択）								
マジシャンズマイト	1	-	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。								
エアリアルスラッシュ（魔術：風）	1	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 魔法攻撃。魔術判定に+1D6、2D6+5の風属性魔法ダメージ								
エアリアルセイバー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 風属性の魔法ダメージに+SL*4								
アンパッサン	1	5	セットアップ	20m	単体※	魔術判定		
効果： 対象を戦闘移動、離脱させる。ただし敵キャラクターによって封鎖されている場合は不可。対象はこのスキルを拒否できる。								
アウトポスト	1	2	《アンパッサン》	-	自身	自動成功		
効果： アンパッサンの効果に「対象の行う攻撃のダメージに+1d6。効果はラウンド中継続」を追加								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別判定に+1D6								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 奇襲攻撃を受けた際、-1D6せずにリアクション可能								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

サトル・ゴジョーが10代の時に試みに作ったゴーレム（エクスマキナ）。外見は17歳のときのサトル自身を写し取っている。
また、その当時の記憶、知識、サトル自身の人格パターンが組み込まれている他、短時間であればサトルと意識の共有もできる。
サトルが妖魔軍に封印された際に自身の魔力の断片を封じ込めて起動しているため、彼の魂の分体とも言える存在になっている。
サトルはこのエクスマキナの目を通して、ユウジたちの旅の様子を見守ることができる。
ただし、稼働させることや自律行動することにほとんどの魔力を消費しているため、本人ほどの戦闘能力はない。本人曰く「全力の1%未満」。
だが、このエクスマキナはサトルと意識の共有をしていない間も自律行動し続ける「成長するゴーレム」である。
ユウジたちとの旅の中でさまざまなことを経験し力を延ばしていけば、いずれはサトル自身も思いも寄らない成長を遂げるかもしれない可能性を秘めている。

なお、サトル本人は一人称「僕」で柔らかいが軽薄な喋り方をするが、このエクスマキナは17歳の頃のサトルの人格パターンで行動するため、一人称は「俺」で、なおかつ口が悪い。かなり悪い。ちなみに別にどちらのサトルも性格は良いわけではない。むしろ性格はどっちにしろ悪い。

【戦闘スタイル】
最強の魔術師と呼ばれるサトルの分体らしく、魔術を用いた戦い方が主流。
超高性能の頭脳を有しているため、戦略的に戦場を俯瞰した戦い方ができるのも特徴。
エクスマキナの最も優れた部分である頑強さと筋力の高さはほぼ宝の持ち腐れだが、サトル曰く「魔法が使える荷物持ち程度に思ってよ」とのこと。
起動したばかりの現在、膨大な魔力量はほぼ体を動かすこと、自律した行動をすることに消費されている。つまり凄まじく燃費が悪い状態。
そのため、できることはほとんどなく、初級魔術と戦略眼でのサポートが主な戦い方になるだろう。
ただし、体を動かすことに慣れていけば、魔導伝導率と消費の効率も上がり、さまざまなことができるようになる……かもしれない。