キャラクター名
ハイネ

プレイヤー名

メインクラス	プリースト	**Lv.1:**	アコライト	**レベル**	11
サポートクラス	メイジ	**Lv.1:**	フォーキャスター	**性別**	無し
称号クラス				**年齢**	製造6年目
種族	エクスマキナ			**境遇**	渡来
出自（効果）	生みの親			**目標**	正義

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	25	9	8	22	8	33	7
ボーナス	8	3	2	7	2	11	2
クラス修正	0	1	0	2	1	3	1
他修正							
能力値	8	4	2	9	3	14	3

HP	100
MP	133
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手	セレスチュアルシールド					+6	+3		
頭部	セレスチュアルヘルム					+5	+4		-2
胴部	セレスチュアルアーマー					+12	+5		-2
補助	セレスチュアルポイントアーマー					+6	+3		-2
装身具	稲妻の聖印								
能力値			4	0	2	0	14	5	13
スキル	種族+一般					+7	+6		
その他									
総計(右)			4	0	2	36	35	5	7 m
総計(左)			4	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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイMPポーションx8	
ハイHPポーションx5	
万能薬x2	
ポーションホルダー	
冒険者セット	

現在重量：	15		
最大重量：	50	所持金： 4340	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（精神）し、もう片方に-1（器用）								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
アフェクション	★	-	DR直後	20m	単体	自動	シナリオ1	
効果： 対象がダメージを受けるDR直後に使用できる。そのダメージを0に変更する。								
タクティカルプレイ	10	3	セットアップ	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象が行う攻撃のダメージに+〔SLx4〕する。この効果はラウンド終了まで持続する。このスキルの使用後行動済みとなる。								
チェックメイト	5	2	DR直前	20m	単体	自動	ラウンド1回	
効果： 対象が行う攻撃のダメージに+〔（SL）D〕する。この効果によって増えたダイスはあなたが振る。								
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のコストをマイナス2する。								
アウトプレイ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《タクティカルプレイ》《ポジショナルプレイ》のスキル上限を10にする。								
アップデート（精神）	★	-	パッシブ	-	単体	-	-	
効果： 選んだ能力基本値に+5								
ストラテジウム	★	4	効果参照	-	自身	自動	-	
効果：「判定：魔術判定」「対象：単体」のフォーキャスターのスキルと同時に使用する。そのスキルを「対象：範囲（選択）」に変更する。								
ヒール	★	4	メジャー	-	単体	魔術	-	
効果： 【HP】を〔3D+CLx3〕点回復する。								
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								
リンメルコーティング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【物防】と【魔防】に+5								
ハイプロテクション	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 《プロテクション》の効果に+〔5+SLx3〕する。								
トレーニング：精神	★	-	-	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値に+3する								
トレーニング：知力	★	-	-	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値に+3する								

私が作られたのは6年4か月6日前です。創造主の名前ですか？【聞き取れませんでした】様です。私があなた達が無事に帰れるよう支援いたしますのでご安心を。

----------戦闘関連----------
5D+5+15 プロテクション
チェックメイト/DR直前/ダメージ+5D（俺が振る）
5D チェックメイト
タクティカルプレイ/セットアップ/魔術/ダメ固定値+40
ヒール/メジャー/魔術
5D+33 ヒール
2D+2 回避判定

----------様々な判定----------

2d6+6　罠探知
2d6+4　罠解除
2d6+6　危険感知
2d6+9　敵識別
2d6+9　物品鑑定
3d6+9　魔術判定
3d+14 【精神】判定（インサイトorベアアップ込み）

キャラクター名
ハイネ

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
トレーニング：筋力	★	-	-	-	自身	-	-	
効果： 選択した能力基本値に+3する								
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 最大MPに+CLする。								
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	-	シーン1	
効果： ポーションを1個使用する。								
マシンアーマー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【物防】+2、【魔防】+1する。								
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 携帯品の重量制限が2倍になる								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする。								
マシンリム	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【筋力基本値】【器用基本値】【敏捷基本値】に+1する。								
インサイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： はったりや嘘を見抜くなどの【精神】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：								