

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 | 8 |
| サポートクラス | サモナー | Lv.1: | サモナー | 性別 | |
| 称号クラス | | | | 年齢 | |
| 種族 | アーシアン | | | 境遇 | |
| 出自 (効果) | 現代人：〈カルチャー：現代世界〉 | | | 目標 | |

| | 筋力 | 器用 | 敏捷 | 知力 | 感知 | 精神 | 幸運 |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|
| 基本値 | 12 | 9 | 12 | 21 | 18 | 14 | 9 |
| ボーナス | 4 | 3 | 4 | 7 | 6 | 4 | 3 |
| クラス修正 | 0 | 0 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 |
| 他修正 | | | | | | | |
| 能力値 | 4 | 3 | 4 | 9 | 7 | 6 | 4 |

| | |
|------|----|
| HP | 58 |
| MP | 91 |
| 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 | 月光のサークレット | | | | | 1 | 1 | | |
| 胸部 | ガードローブ | | | | | 9 | 3 | 1 | -1 |
| 補助 | 護りの指輪 | | | | 1 | 2 | 1 | | |
| 装身具 | 理知の宝玉 | | | | | | | | |
| 能力値 | | | 3 | 0 | 4 | 0 | 6 | 11 | 9 |
| スキル | | | | | | 2 | 2 | 2 | |
| その他 | | | | | | | | | |
| 総計(右) | | | 2 | 2 | | | | | |
| 総計(左) | | | | | 5 | 15 | 13 | 14 | 8 |
| 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 | 7 | | | 7 | + 2 d |
| トラップ解除 | 3 | | | 3 | + 2 d |
| 危険感知 | 7 | | | 7 | + 2 d |
| エネミー識別 | 9 | | | 9 | + 3 d |
| アイテム鑑定 | 9 | | | 9 | + 2 d |
| 魔術判定 | 9 | | 1 | 10 | + 3 d |
| 呪歌判定 | | | | | + d |
| 錬金術判定 | | | | | + d |

| | | | | | |
|-------|----|------|------|--------|--|
| 現在重量： | 11 | 所持金： | 4468 | 預金・借金： | |
| 最大重量： | 19 | | | | |

| 所持品 | |
|---------------|--|
| 冒険者セット | |
| バックパック | |
| フラッシュライト | |
| バトルポーチ | |
| ポーションホルダー | |
| ↑ [MPポーション×5] | |
| MPポーション×1 | |
| ハイMPポーション×1 | |
| ハイHPポーション×1 | |
| Iスマートフォン | |
| ミュージックヘッドセット | |

| スキル名 | SL | コスト | タイミング | 射程 | 対象 | 判定 | 制限 | メモ |
|--|----|------|-------|-----|--------|------|--------|----|
| アーシアン：事故 | ★ | - | パッシブ | - | 自身 | - | | |
| 効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+2する。また、キャラクター作成時に現代アイテムの「価格」を100分の1で購入できる。 | | | | | | | | |
| マジシャンズマイト | 5 | - | パッシブ | - | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果：魔法攻撃のダメージに+5Dする。 | | | | | | | | |
| コンセイトレイション | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | | |
| 効果：魔術判定に+1Dする。 | | | | | | | | |
| ビーストベイン | 1 | 4(1) | メジャー | 20m | 単体 | 魔術判定 | | |
| 効果：対象に[7D+18]（〈無〉属性の魔法ダメージ）の魔法攻撃を行なう。対象が【分類：動物、魔獣、霊獣】の場合、【魔法防御力】を0とみなす。クリティカル：ダイスロール増加 | | | | | | | | |
| ブラッドパクト | 3 | - | パッシブ | - | 自身 | - | | |
| 効果：あなたが使用するサモナーのスキルのコストに-3（最低1）する。 | | | | | | | | |
| サモン・シームルグ | 1 | 8(5) | メジャー | 20m | 範囲(選択) | 魔術判定 | | |
| 効果：対象の【HP】を[2D+14]点回復する。クリティカル：ダイスロール増加 | | | | | | | | |
| オプティマイズ | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | | |
| 効果：プリプレイにスキルひとつを選択する。選択したスキルの「コスト」に-2（最低1）する。 | | | | | | | | |
| サモン・ヨルムンガンド | 1 | 8(5) | メジャー | 20m | 範囲(選択) | 魔術判定 | | |
| 効果：対象に[7D+8]（〈無〉属性の魔法ダメージ）の魔法攻撃を行なう。この攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[毒(1)]を与える。クリティカル：ダイスロール増加 | | | | | | | | |
| マジックサークル | 3 | 4(1) | マイナー | - | 自身 | 自動成功 | | |
| 効果：効果をダイスで求める「分類：魔術」のスキルとサモナーのスキルの効果に+3Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。 | | | | | | | | |
| フォースプリンガー | 2 | - | パッシブ | - | 自身 | - | | |
| 効果：〈無〉属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃のダメージに+8する。 | | | | | | | | |
| サモン・カトブレパス | 1 | 8(5) | メジャー | 20m | 範囲(選択) | 魔術判定 | | |
| 効果：対象に[7D+8]（〈無〉属性の魔法ダメージ）の魔法攻撃を行なう。この攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。クリティカル：ダイスロール増加 | | | | | | | | |
| サモン・アラクネ | 5 | 9(6) | DRの直後 | 20m | 範囲(選択) | 自動成功 | 防御中1回 | |
| 効果：対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-5Dする。同じタイミングで複数の《サモン・アラクネ》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。 | | | | | | | | |
| プライスダウン | 1 | - | パッシブ | - | 自身 | - | | |
| 効果：現代アイテムを10%（端数切り捨て）で購入できる。 | | | | | | | | |
| アニマルパクト | 1 | - | マイナー | - | 自身 | 自動成功 | シナリオ1回 | |
| 効果：「対象：自身」以外のあなたの使用するサモナーのスキルを「対象：場面(選択)」【射程：視界】に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。 | | | | | | | | |
| | 1 | | | | | | | |
| 効果： | | | | | | | | |

〈メモ〉

■一般スキル

《モンスターロア》1：エネミー識別の判定に+1Dする。

《マジカルハーブ》2：5個のMPポーションか2個のハイMPポーションを取得する。

《ファーストエイド》1：メジャーアクション。対象：単体。距離：至近。難易度10の【器用】判定を行なう。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1する。なお、対象は行動済となる。

《フックダウン》1：クリンナッププロセス。コスト3。シーン1回。「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。

《フェイス：ダグデモア》1：【行動値】に+2する。

《トレーニング：感知》1：選択した基本能力値に+3する。

《トレーニング：敏捷》1：選択した基本能力値に+3する。

《トレーニング：知力》1：選択した基本能力値に+3する。

《トレーニング：筋力》1：選択した基本能力値に+3する。