キャラクター名: サンプルキャラクター3

プレイヤー名:

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	3
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**	トラック
出自（効果）	使い魔			**目標**	友人

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

HP	41
MP	45
フェイト	4

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手									
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	マント					1			
装身具									
能力値			4	0	4	0	4	11	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	0					
総計(左)			4	0	4	7	4	11	7
総計(両)			4	0					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	4			4	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション	
HPポーション:使用	
MPポーション	
MPポーション:使用	

現在重量： 3

最大重量： 9

所持金： 0

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**
アーシアン：召喚	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果：	ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする							
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果：	武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]							
	1							
効果：								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動成功	シーフ、シナリオ1	
効果	:対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果は発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する							
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果：	回避判定に+1D							
ファミリアアタック	3	5	メジャー	20m	単体	感知	使い魔所持	
効果：対象に特殊攻撃を行う。命中を【感知】で振り、ダメージは(SL+2)D+CLの貫通ダメージとなる。クリティカル時ダイスロール増加								
サモン・アラクネ	2	9	ダメージロール直前	20m	範囲(選択)	自動成功	防御中1回	
効果：	対象にダメージ軽減を行う。対象が受けるダメージから-(SLD)する							
ファミリア	1		アイテム					
効果：	使い魔を[SL]個取得する。このアイテムはあなたのみ携帯、使用することができる。感知判定+2							
ハイサモナー	★	3	マイナー		自身	自動		
効果：	サモナーのスキルに対するリアクションの判定に-1Dする、メインプロセス終了まで持続							
ファミリアマスター	★		パッシブ		自身			
効果：	ファミリアアタックの判定に+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							
カルチャー:現代世界	1		パッシブ		自身			
効果：	現代世界の[知力]判定+1D							
効果：								
効果：								
効果：								

・攻撃するとき
マイナー：ハイサモナー
メジャー：ファミリアアアタック
MP-8
命中判定2D+7、相手のリアクションの判定ダイス数-1D
ダメージ5D+3(特殊攻撃、貫通ダメージ)

・敵から味方がダメージを受けそう
→サモン・アラクネ
ダメージから-(SLD)する

・敵からやヴぁいスキルが飛んできそう
→インタラプトで無効化 1シナリオ1回まで