

キャラクター名 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	1	シナリオ
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

・敵からやっか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