キャラクター名
サティーン

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	ドルイド	**Lv.1:**	ドルイド	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	フェイ:フェアリー風			**境遇**	
出自（効果）	闘士			**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	11	5	22	9	25	11	9
ボーナス	3	1	7	3	8	3	3
クラス修正	0	1	0	2	2	1	0
他修正					6		
能力値	3	2	7	5	16	4	3

HP	64
MP	92
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	護人の剣	至近	-1	8				-1	
左手									
頭部	護人の帽子S1					3			
胴部	護人の装束					7			
補助	護人の木靴					3	1		
装身具	護人の鞘								
能力値			2	0	7	0	4	23	8
スキル				14		12	7		
その他				2	2				
総計(右)			1	24	9	25	12	22	8 m
総計(左)			2	16					
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	16			16	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	16			16	+ 2 d
エネミー識別	5			5	+ 2 d
アイテム鑑定	5			5	+ 2 d
魔術判定	5			5	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
クラスアイテム：ドルイド	
護人の帽子S1-感知のクリスタル	

現在重量： 0		
最大重量： 11	所持金： -49100	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**
フェイ：フェアリー	★	3	判定の直後/メイキング	20m	単体	自動	ラウンド1回	
効果 :対象が行うリアクションの判定の直後に使用する。その判定の達成値に-3（最低１）する。また、キャラクター作成時に《飛行能力》を取得する。								
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。								
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。								
アキュートアーツ	★		パッシブ		自身			
効果： 攻撃の命中判定に使用する能力値を【感知】に変更する。								
ハンターアーツ	5		パッシブ		自身			
効果：「装備部位：片」の武器をひとつ装備し、他に武器も盾も装備していない時に有効。攻撃のダメージと【物理防御力】に+[SLx2]、【魔法防御力】にSLする。								
マスターアーツ	★		パッシブ		自身			
効果：《ハンターアーツ》の効果を受けている時に有効。あなたが取得しているドルイドのスキルの「効果」に書かれている「分類：妖魔、魔獣、魔族」という制限をなくし、あらゆる分類のエネミーに適用可能となる。								
アンチイビル	1		パッシブじ		自身			
効果： 攻撃のダメージに+[SL+2]する。また、その攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の場合、さらにダメージに+SLする。								
フォースブリンガー	5		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に有効。魔法攻撃のダメージに+[SLx4]する。								
アブソリュートフォース	★		パッシブ		自身			
効果 :<無>属性の魔法ダメージを与える攻撃で、1点でもHPダメージを与えた場合、その攻撃の対象の【行動値】に□５する。この効果はラウンド終了時まで持続する。								
ドルイドマスター	1		パッシブ自身		自身			
効果： 【感知】判定の達成値に+[SL+1]する。								
	1							
効果：								
プレデタリーセンス	★	5	セットアップ		自身	自動	シーン1回	
効果 :攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の時に有効。ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+【感知】する。(マスターアーツで分類無視)								
	1							
効果：								
ホーリーストーム	★		ムーブ		自身	自動	シナリオ1回	
効果 :攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の時に有効。《ハンターアーツ》の効果を受けている時に使用可能。あなたが行う攻撃を「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。(マスターアーツで分類無視)								
	1							
効果：								

キャラクター名
サティーン

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
アニマルパクト	★		マイナー		自身	自動	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。								
ブーストマジック	★	5	マイナー		自身	自動		
効果：　ダメージ増加を行う。魔法攻撃のダメージに+【感知】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：								
サモン・カトブレパス　魔術	★	8	メジャー	20m	範囲（選択）	魔術		
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは2d(<無>属性の魔法ダメージ）となる。また、その攻撃で対象に１点でも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								
	1							
効果：								
リゼントメント	★		効果参照時d		自身	自動	ﾒｲｼﾞ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：　魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更、ダメージに+[CLx10]する。								
	1							
効果：								
イビルベイン	2	3	DR直前		自身	自動	シーンSL回	
効果 :攻撃の対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の時に有効。攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃で対象に１点でもHPダメージを与えた場合、[スリップ]を与える。(マスターアーツで分類無視)								
	1							
効果：								
サモン・アラクネ　魔術	4	9	DR直後	20m	範囲（選択）	自動	防御中１回	
効果 :対象にダメージ軽減を行う。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-[(SL)D]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。								
サーチリスク	1							
効果：								
トレーニング:感知	1							
効果：								
ファインドトラップ	1							
効果：								
ホーム:ベルリール	1							
効果：								
ビジランテ	1							
効果：								
エリアサーチ	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								