キャラクター名
斑鳩　朱鷺（いかるが　とき）

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	1
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**	16
種族	アーシアン			**境遇**	転移：魔方陣
出自（効果）	転移：危機一髪			**目標**	転移：帰還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	8	9	8	11	8	10	8
ボーナス	2	3	2	3	2	3	2
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	2	3	2	5	3	5	3

HP	26
MP	38
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	素手	至近	0	0	0	0	0	0	0
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	ローブ					2			
補助	マント					1			
装身具									
能力値			3	0	2	0	5	5	7
スキル						2	2		
その他									
総計(右)			3	0	2	6	7	5	7
総計(左)									
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 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	
デュエルディスク	
カードデッキ	

現在重量： 2		
最大重量： 8	所持金： 320	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：事故	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+2、また作成時のみ現代アイテムの価格が1%にする								
マジシャンズマイト	2	-	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。								
ドローカード	★	2	効果参照	-	自身	自動		
効果：サモン：と同時に使用可能。その効果を+1Dする。								
サモン：ファヴニール	★	9	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果：無属性魔法ダメージ[2D+5]								
ファイアボルト	★	6	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：火属性魔法ダメージ[2D+10]								
アナログゲーマー	★		パッシヴ		自身			
効果：現代地球のデジタルでないゲーム知識【知力判定】に+1D								
シックスセンス	1		パッシヴ		自身			
効果：奇襲攻撃を受けた時のデメリットを受けない。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

ユキノ町に住む高校生で、カードデザイナーの父を持つ。普段は子供デュエル教室という場所に父と一緒に行きただでさえ少ないユキノ町のデュエリスト人口を増やそうと努力している。ある時、父の今作っているカードを少しだけ見ようと部屋を開けたら周囲の装置が起動し、虹色に光り始めた。そして、朱鷺は見知らぬ場所に転移していた手にあったのは父の部屋にあったデュエルディスクとカードデッキ。この危機的状況から朱鷺は元の世界に帰れるのだろうか…。
元々の使用デッキは【ガルドニクス】
父の部屋にあったデッキは【レッド・デーモン】

斑鳩　葦雀
I2社でM＆Wのカードデザインを担当している者で現在開発中の白いカードの製作に着手していた。娘の朱鷺とは50戦20勝と行った戦績。使用デッキは【ジェネシス・デーモン】

父のデザインしたカードを昔は好んで使っていたが、今はデザイナーの娘という立場から父のデザインしたカードを使うのを避けている。