

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	Lv.1:	シーフ	レベル	15
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	サモナー	性別	♀
称号クラス				年齢	21
種族	ヴァーナ:兎族(アウリラ)			境遇	記憶喪失
出自(効果)	冒険者			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	18	28	6	25	9	9
ボーナス	7	6	9	2	8	3	3
クラス修正	0	1	3	0	2	1	1
他修正							
能力値	7	7	12	2	10	4	4

HP	151
MP	117
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	スピードナイフ	至近	0	7	0	0	0	0	0
左手	バイパーファンク	至近	-2	7	0	0	0	0	0
頭部	蝶の帽子				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9			
補助	トリックマント					5			
装身具	セブングブ								
能力値			7	0	12	0	4	22	12
スキル				4				2	
その他				3	5				
総計(右)			10	7					
総計(左)			8	7	23	15	4	24	12
総計(両)									m
ダイス数			2 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10	4		14	+ 3 d
トラップ解除	7	4	2	13	+ 3 d
危険感知	10	4		14	+ 3 d
エネミー識別	2	3		5	+ 2 d
アイテム鑑定	2	3		5	+ 2 d
魔術判定	2	3		5	+ 2 d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
使い魔(感知)	地下闘技場参加資格
使い魔(器用)	
使い魔(敏捷)	
MPポーション×2	
ハイMPポーション×12	
ハイHPポーション×9	
たいまつ×2	
白銀のロザリオ	
フレンドベレー	
守護ノ風	
アルケミカルポーション	

現在重量:	37	所持金:	15625	預金・借金:	2000
最大重量:	42				

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ヴァーナ:兎族(アウリラ)	★	-	パッシブ/メイン	-	自身	-		
効果: ムーブアクションで離脱を行なった場合でも、マイナーアクションを行なうことができる。								
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+[SL×2]								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1Dする。								
ファミリア	3	-	アイテム	-	自身	-		
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。同じ能力値にボーナスを受ける使い魔を複数取得することは可能だが、そのボーナスは同時に適用できない。								
ファミリアアタック	5	5-3=2	メジャーアクション	20m	単体	感知	使い魔携帯	
効果: 対象に特殊攻撃を行なう。その攻撃の命中判定は【感知】判定となり、ダメージは[(SL+2)D+CL](貫通ダメージ)となる。								
ファミリアサポート	★	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果: 使い魔を2個以上携帯している時に有効。攻撃を行なうサモナーのスキルの命中判定に+1Dする。								
ファミリアマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果: 《ファミリアアタック》の判定に+1Dする。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1回、1回	
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。効果を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どおり消費する。								
サモン・アラクネ	5	9-3=6	ダメージロールの直後	20m	範囲(選択)	自動成功	防衛中1回	
効果: 対象にダメージ軽減を行なう。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。								
ファミリアプラス	★	-	アイテム	-	自身	-	使い魔携帯	
効果: あなたが取得している使い魔の「効果」の「選択した能力値を使用した判定の達成値に+2する」を「選択した能力値を使用した判定の達成値に+3する」に変更する。								
ブラッドパクト	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: サモナーのスキルに有効。あなたが使用するスキルのコストに-[SL](最低1)する。								
ファミリアコンビネーション	★	9-3=6	メジャーアクション	-	自身	自動成功	メインプロセス1回	
効果:								
サモン・カトブレパス	★	8-3=5	メジャーアクション	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果: 対象に魔法攻撃を行なう。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HPダメージを与えた場合、[放心]を与える。								
ファミリアレンド	2	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果: 《ファミリアアタック》のダメージに+[SL×3]する。								
マジックサークル	3	4-3=1	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果: 効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行なう。[分類:魔術]のスキル、パワーとサモナーのスキル効果に+[SL]Dする。の効果はメインプロセス終了まで持続する。								

記憶喪失により、幼い頃の記憶が全くない。覚えているのは、冒険者になりたかったというのと、オーカーに引き取って貰ったという事だけである……。学園都市オーカーに引き取られて数10年が経ち、冒険者になるべく、仲間と共に試験をこなしてゆくユキウサギだが、世界樹から落ちかけたのがトラウマになったため、フェザーを覚えた。

教育:敏捷
教育:筋力

現在所持P:70100+14000=84100
鬼蛙の粘液×2(5000P)20000G0

