

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	5
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	男
称号クラス				年齢	18歳
種族	ヴァーナ			境遇	記憶喪失
出自 (効果)	闘士			目標	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	7	19	6	19	12	8
ボーナス	3	2	6	2	6	4	2
クラス修正	0	1	1	1	1	1	1
他修正							
能力値	3	3	7	3	7	5	3

HP	53
MP	58
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	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	0	0	0	0
左手									
頭部	ドミノ					2			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具	セブングブ								
能力値			3	0	7	0	5	14	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	2					
総計(左)			3	0	9	11	5	14	6
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	7		2	9	+ 3 d
トラップ解除	3		3	6	+ 3 d
危険感知	7		2	9	+ 3 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ポーションホルダー	
ハイMPP*3	
ロープ	
くさび*5	
小型ハンマー	
小道具入れ	
毒消し*1	
MPP*2	
使い魔	

現在重量: 8  
 最大重量: 9  
 所持金: 2  
 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
アクロバット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:	猫族、作成時に敏捷基本値に+3							
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1回	1回
効果:	スキルの効果を発揮する前に即座に終了させる。							
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	回避判定+1D							
ファミリア	1	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果:	使い魔をSL個取得する。							
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20m	単体	感知	使い魔携帯	
効果:	特殊攻撃。命中は感知判定。ダメージは「(SL+2) D+CL」(貫通)となる。CL:ダイス数増加							
ファミリアコンビネーション	1	9	メジャー	-	自身	自動成功	MP 1回	1回
効果:	「ファミリアA」と「タイミングメジャー」のスキルかパワーを「使用する。順番は自分が決定する。対象は同じでも別々でもよい。							
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	1回	1回
効果:	対象自身以外のサモナースキルの、「対象:場面(選択)」「射程:視界」に変更する。MP終了まで持続。							
タウント	2	4	セットアップ	10m	単体	感知	-	
効果:	達成値に+4して精神と対決。勝利したら対象を[逆上]させる。							
ドッジムーブ	2	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果:	回避判定と同時に使用。回避判定の達成値に+4する。							
ジャストディフェンス	1	-	判定直後	-	自身	自動成功	1回	1回
効果:	回避判定の直後に使用。その判定の達成値+2する。							
ファミリアマスタリー	1	-	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+1D							
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	危険感知+1D							
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	トラップ探知+1D、失敗してもトラップ作動しない							
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	トラップ解除+1D							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:	装備重量+5							

ファミリアA  
 ◆命中 3d+9 ◆ダメージ 7d+5 (貫通)  
 タウント  
 ◆精神判定 2D+9  
 回避 3D+13

