

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	レンジャー	Lv.1:	サモナー	性別	男
称号クラス				年齢	6
種族	ノッカー (フェイ)			境遇	
出自 (効果)				目標	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	15	6	6	15	6	9
ボーナス	3	5	2	2	5	2	3
クラス修正	1	2	1	0	2	0	0
他修正							
能力値	4	7	3	2	7	2	3

HP	43
MP	42
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	三徳包丁	至近	0	5	0	0	0	0	0
左手	ヘビーウィップ	至近	-2	7	0	0	0	0	0
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			7	0	3	0	2	10	9
スキル									
その他	使い魔【器用】		3						
総計(右)			10	5					
総計(左)			8	7	3	0	2	10	9
総計(両)									m
ダイス数			3 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	3	12	+ 3 d
トラップ解除	7	2	3	12	+ 3 d
危険感知	7	2	3	12	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
使い魔【器用】	-
使い魔【感知】	野菜×
-	
バックパック	冒険者セット
ベルトポーチ	
-	
-	
-	
ポーションホルダー	
MPポーション×	

現在重量: 5
 最大重量: 18
 所持金: 2265
 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:ノッカー	★	-	パッシブ/タイミング	-	自身	-		
効果: トラップ探知、トラップ解除、危険感知の判定に+2する。								
アンビスクタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果: 「種別:短剣、鞭」のアイテムを片手に1つずつ装備している場合、「装備部位:双」の一つアイテムとして扱う。								
ナイフパリー	1	3	DRの直後	-	自身	自動成功	短剣・鞭装備	
効果:ダメージ軽減を行う。自分が受ける物理ダメージを受けるダメージロールの後で使用する。その物理ダメージに-[装備している武器の攻撃力の合計]する。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ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せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発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。								
-	1							
効果:								
ファミリアマスター	1	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果: 《ファミリアアタック》の判定のダイスに+1D。								
ファミリアアタック	3	5	メジャー	20m	単体	【感知】		
効果: 対象に特殊攻撃を行う。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	2	-	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、自分の身が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所持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。								
ファミリアプラス	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果: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。								
-	1							
効果:								
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								
リムーブトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果:								

CL1: フェイ:ノッカー1、アンビスクタリティ1、ナイフパリー1、ピアシングストライク1、ファミリアアタック2
 CL2: ファミリアアタック3、インタラプト1、ファミリア1
 CL3: ファミリアプラス1、ファミリア2、ファミリアマスター1