キャラクター名
スズカ

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	19
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ドゥアン			**境遇**	没落
出自（効果）	王侯貴族			**目標**	奪還

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	12	8	27	6	30	27	9
ボーナス	4	2	9	2	10	9	3
クラス修正	0	2	0	1	1	1	3
他修正			2		2		
能力値	4	4	11	3	13	10	6

HP	158
MP	189
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	ケセドの杖		0	8					
左手									
頭部	フレンドベレー					3			
胴部	身かわしの服				1	4			
補助	深紅の腕輪		1		-1	4	-1		
装身具	豪傑の証					5			
能力値			4	0	11	0	10	24	9
スキル									
その他									
総計(右)			5	8	11	16	9	24	9 m
総計(左)			5	0					
総計(両)			5	8					
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	13			13	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	13			13	+ 2 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	

現在重量： 0		
最大重量： 12	所持金： 312000	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**
タフネス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 有角族、作成時に最大HP+5								
ランナップ	1							
効果：								
インタラプト	1		ＤＲ前					
効果： シナリオＳＬ回。ドロップ品を得る。								
アンセム	1	6	メジャー	20m	範囲	呪術判定		
効果： HPを3d6+CL×２回復する								
エチュード	5	4	メジャー	20m	範囲	呪術判定		
効果： 対象の行う攻撃のダメージ＋ＳＬ×３								
ガルドル	1	4	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 対象：範囲の呪歌と同時に使用する。対象：範囲(選択)に変更する								
ディスコード	5	4	ＤＲ直前	20m	単体	自動成功		
効果： 対象の行うダメージロールに＋(ＳＬ)ｄ６する								
ファイトソング	1	-	セットアップ	20m	単体	自動成功		
効果： シナリオ１回。回数制限のあるスキルの使用回数を１回復する								
ファイアステップ	3	4	メジャー	-	自身	自動成功		
効果： 攻撃のダメージに＋９								
ウォーターステップ	3	5	メジャー	-	自身	自動成功		
効果： 命中判定の達成値に＋６								
クイックステップ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： タイメング：メジャー　対象：自身のダンサースキルを使用。行動済みにもならない								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功		
効果： シーン１回。メインプロセスを得る								
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20m	単体	感知判定		
効果： 命中判定【感知】。ダメージロールCL+(SL+2)d6								
サモン：アラクネ	5	9	ＤＲ直後	20m	範囲(選択)	自動成功		
効果： ダメージをSLd6軽減する								
ファミリア	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 使い魔をＳＬ個取得								

キャラクター名
スズカ

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
ファミリアマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ファミリアアタックの判定ダイス＋１ｄ６							
ハイサモナー	1	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	メインプロセスで行うサモナースキルのリアクションに-1d6							
グレートサモナー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	アラクネの効果に＋１ｄ６							
ガーディアン	1	-	ＤＲ直後	20m	単体	自動成功		
効果：	シーン１回。ダメージをＣＬ×５軽減する。使用すると使い魔が一つ使用不能になる							
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	シナリオ１回。サモナースキルの対象：シーン(選択)。射程：視界に変更							
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		
効果：	メインプロセスで通常のメジャーアクションの他にファミリアアタックを使用可能							
コーデックス	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	クラスを１つ選択。コーデックスを所持している間選択したクラススキルのコストを-SL							
メンターアーツ	5	-	コーデックス	-	自身	自動成功		
効果：	コーデックスと同時に使用することで攻撃回復ダメ増ダメ減行動値増減を行うスキルの効果に＋ＳＬ＊２							
トルバトール	3	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	メインプロセスで使用する対象：選択、範囲の呪歌の対象をＳＬ＋１に変更							
マインドマスター	1	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	シーン１回。コーデックスとそれ以外のセットアッププロセススキルを使用可能							
アデンダム	1	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功		
効果：	シナリオ１回。行動権を得る。行動によらない							
バーサタイル	1	-	クリンナップ	-	自身	自動成功		
効果：	シナリオ１回。使用回数に制限のあるスカウトスキルの使用回数を１回復する							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
サーチリスク	1							
効果：	危険感知の判定に＋１ｄ							
エンラージリミット	1							
効果：	所持品の重量制限が【筋力基本値】×２							
トラッキング	1							
効果：	足跡や痕跡を元に追跡するための感知判定に＋１ｄ６							
ビジランテ	1							
効果：	隠密状態を発見する、されるときの対決の判定に＋１ｄ６							
ファインドトラップ	1							
効果：	トラップ感知の判定＋１ｄ６．失敗しても作動しない							
インテンション	1							
効果：	最大ＭＰに＋ＣＬ							
アニマルエンパシー	1							
効果：	分類：動物、魔獣のエネミーと意思疎通が可能							
トレーニング：感知	1							
効果：	能力基本値に＋３							

キャラクター名
スズカ

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
フェザー	1	6				魔術判定		
効果：シーン１回。落下によるダメージを０に変更する								
エリアサーチ	1							
効果：警戒行動を行える。聞き耳の判定に失敗しても気づかれない								
フェイス：アーケンラーブ	1							
効果：命中判定＋１								
マジカルハーブ	2							
効果：ハイＭＰを２個取得								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								