

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	4
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	メス
称号クラス				年齢	28歳
種族	フィルボル			境遇	出世
出自(効果)	無し			目標	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	8	9	7	11	14	22
ボーナス	2	2	3	2	3	4	7
クラス修正	0	1	1	1	1	1	1
他修正							
能力値	2	3	4	3	4	5	8

HP	44
MP	55
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									
左手									
頭部	サークレット					2			
胸部	ローブ					2			
補助	ファインバックラー					4			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			3	0	4	0	5	8	7
スキル									
その他									
総計(右)			3	0					
総計(左)			3	0	4	8	5	8	6
総計(両)			3	0					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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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	
使い魔	
MPポーション	

現在重量: 1
 最大重量: 6
 所持金: 820
 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
ラッキースター	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 作成時に幸運基本値+3								
バタフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果: 回避判定に+1d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: 対象が宣言した「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルを効果を発揮せず持続もせず即座に終了させる。								
タウント	1	4	セッアッププロセス	10m	単体	感知	-	
効果: 対象の【精神】と達成値+[SL×2]で対決を行い、勝利した場合対象に[逆上]を与える。								
サモン・アラクネ	5	9	ダメージロールの直後	20m	範囲(選択)	自動成功	防御中1回	
効果: 対象にダメージ軽減を行う。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。								
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	1	5	X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。クリティカル:ダイスロール増加								
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》の判定に+1Dする。								
クウェリィ	1	-	Xジャーアクション	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果: GMに対して疑問点を直接尋ねる事ができる。使用を却下された場合使用回数は減らない。								
ブラッドパクト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果: あなたが使用するサモナーのスキルのコストに-[SL](最低1)する。								
ガーディアン	1	-	ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功	使い魔携帯、シナリオ1回	
効果: 対象にダメージ軽減を行う。そのダメージに-[CL×5]する。ただし携帯している使い魔1つが使用不能になる。								
ファインドトラップ	1	-	-	-	自身	-	-	
効果: トラップ探知判定+1D、失敗しても作動しない								
ストリートワイズ	1	-	Xジャーアクション	-	自身	幸運	-	
効果: 情報収集を【幸運】判定で行い、判定値に+1dする。								
トレーニング:幸運	1	-	-	-	自身	-	-	
効果: 幸運の能力基本値に+3。								
効果:								

・胸がクソでかい
 ・運動神経が悪くて体力がない
 ・