

キャラクター名 プレイヤー名

メインクラス	エキスプローラー	Lv.1:	シーフ	レベル	11
サポートクラス	ダンサー	Lv.1:	サモナー	性別	女性型
称号クラス				年齢	?
種族	エクスマキナ			境遇	天涯孤独
出自 (効果)	研究者			目標	命令

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	19	16	9	25	6	6
ボーナス	3	6	5	3	8	2	2
クラス修正	0	1	3	0	2	1	1
他修正			1		1		
能力値	3	7	9	3	11	3	3

HP	95
MP	86
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	S3ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	マキナアルミス					5	7		
補助	クリスタルバックラー				1	5			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			7	0	9	0	3	20	8
スキル	《フェイス：ダグデモア》							2	
その他	使い魔				2				
総計(右)			7	3					
総計(左)			7	0	12	10	10	22	7
総計(両)									m
ダイス数			2 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11		2	13	+ 3 d
トラップ解除	7			7	+ 3 d
危険感知	11		2	13	+ 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	3			3	+ d
錬金術判定					+ d

現在重量： 6
 最大重量： 18
 所持金： 14879
 預金・借金：

所持品	
【消費、破棄】	
【売却】	使い魔
	使い魔
クリスタル	耐毒符
冒険者セット	
ベルトポーチ	
バックパック	
ポーションホルダー	
MPポーション×5	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
チューニング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 取得する際に能力基本値からふたつ選択せよ。キャラクター作成時に、選択した能力基本値の片方に+4、もう片方に-1する。								
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。								
ファミリアレンド	5	-	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。								
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。								
ファミリアサポート	1	-	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。攻撃を行うサモナーのスキルの命中判定に+1Dする。								
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、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選択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。								
ステップ：ファイア	2	4	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 「対象：自身」以外のあなたの使用するサモナーのスキルを「対象：場面(選択)」 「射程：視界」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
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	メインプロセス1回	
効果： 《ファミリアアタック》5で取得可能。《ファミリアアタック》と「タイミング：メジャーアクション」のスキルがパワーを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
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： 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] となる。								
ダンシングヒーロー	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：								
ガーディアン	1	-	ダメージロールの直後	20m	単体	自動成功	シーン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- [CL×5] する。ただし、携帯している使い魔ひとつが使用不可となる。使い魔を複数所持している場合は、使用不可になる使い魔を選択すること。								
インタラプト	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シーン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。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： 回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+ [SL+2] する。								

