キャラクター名
名無しのプルル

プレイヤー名

メインクラス	スカウト	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	17
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	♀？
称号クラス				**年齢**	
種族	ベスティア：リキッド			**境遇**	傷病
出自（効果）	調査			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	8	27	9	29	27	8
ボーナス	3	2	9	3	9	9	2
クラス修正	0	3	0	1	1	1	2
他修正			1				
能力値	3	5	10	4	10	10	4

HP	134
MP	157
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	ナイフS3【武神・防塁・防壁】	至近	0	4	0	0	0	0	0
左手	ダンシングナイフS1【敏捷】					3			-1
頭部	ロストデビルズキャップS1【回避】				1	1			
胴部	ストライダークローク				2	9		3	2
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	ロストデビルズアイ							4	
能力値			5	0	10	0	10	20	8
スキル	ファミリア 回避　ダンシングナイフ モモンガ(ダグデモア)				6			2	
その他	ロスト装備　漆黒の星		3		2			1	
総計(右)			8	4	22	15	10	30	9 m
総計(左)			8	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	3 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	10	3		13	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	10	3		13	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定	10			10	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	漆黒の星
ベルトポーチ	従者の手綱
ポーションホルダー	銀の香炉
ドロップポーチ	
小道具入れ	陸マグロ
ハイHPポーション×5	
ハイMPポーション×10	
抗魔符：闇	

現在重量：	12		
最大重量：	22	所持金：	127615
		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
ベスティア：リキッド	★	-	メイキング	-	自身	-	-	
効果：素手の攻撃力を「攻撃力：＋CL」に変更、離脱の時封鎖の影響を受けない								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルを宣言と同時に阻害する。								
バタフライダンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：回避＋1D								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：回避と同時に使用、達成値に+[SL+2]								
	◇							
効果：								
ファミリア	3	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：使い魔を【SL】個取得　選択した能力値に＋2								
ファミリアアタック	5	5(4)	メジャー	20m	単体	感知	-	
効果：対象に【（SL＋2D）＋CL】の特殊攻撃（貫通ダメージ）								
ファミリアレンド	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：（ファミリアアタック）のダメージに＋（SL×3）								
ファミリアマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：(ファミリアアタック)の判定に＋1D								
ファミリアサポート	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果：サモナーのスキルの命中判定に＋1D								
ファミリアコンビネーション	1	9(8)	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：(ファミリアアタック)と[タイミング：メジャーアクション]のスキルかパワーを使用する								
アニマルパクト	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：サモナーのスキルを「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更、メインプロセス終了まで持続								
ガーディアン	★	-	DR直後	20m	単体	自動成功	シーン1回　使い魔勝手	
効果：対象が受けるダメージに-【CL×10】　使い魔がひとつ使用不可								
ファミリアプラス	★	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：使い魔の効果を＋2→＋3にする								
サモン・アラクネ	5	9(8)	DR直後	20m	範囲（選択）	自動成功	防御中1回	
効果：ダメージを－[SL]Dする。								

【設定】
一般的なプルル、伝説(？)のアルマという存在に憧れて自分もアルマになるための旅に出る(出自)
旅の途中何かに襲われて死に掛けた所を助けてもらって以来、自分も困ってる人を助ける存在になりたいと思うようになる(境遇)
今日もアルマになる方法を探しつつ善行を重ねたいと思う毎日をおくっている(目的)

最近アルマ化の1歩か手がはえた、その手に新しいお友達のアラクネことマンドラわさびちゃんを抱えてる姿をたまに見るらしい。

シーフのスキルはモモンガ団メンバーの見よう見まねらしい

「ぼく　わるい　ぷるる　じゃ　ないよ」

【ファミリア(形状：プルル)＋ファミリアプラス】
ファミリア１(色はイエロープルル)：感知判定に＋3
ファミリア２(色はメタリカ)：敏捷判定に＋3
ファミリア３(色はミルクピッチャー)精神判定に＋3

【戦闘】
ロスト装備により　命中＋2 回避＋2

命中(ファミリアアタック)
4d＋15(感知ファミリア不在の場合＋12)

キャラクター名
名無しのプルル

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
	◇							
効果：								
アニマルハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備部位[片・両・双]が装備できるようになる							
	1							
効果：								
シックネス	3	6	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果 :攻撃のDR直前で使用。対象が行う攻撃で1点でもダメージを与えた場合[衰弱SL]を与える。[衰弱]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
アニスゼティク	★	6	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果 :攻撃のDR直前で使用。対象が行う攻撃で1点でもダメージを与えた場合[縛鎖]を与える。[縛鎖]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
ディストラント	★	6	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果 :攻撃のDR直前で使用。対象が行う攻撃で1点でもダメージを与えた場合[恐怖]を与える。[恐怖]はこのスキルの対象が与えることに注意。								
ピアシングペイン	★	15	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：	武器攻撃のDR直前に使用する。その攻撃のダメージを貫通ダメージに変更する。							
サンドクラウド	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象が武器攻撃の命中判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとに使用する。その判定のダンスのうち、1個を除外して達成値を算出する（ダイス0個の場合達成値は0）。その結果、6の目が1個以下ならクリティカルは無くなり、全てが1の目ならファンブルとなる。								
フォッグミラージュ	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象が魔術判定を行った（スキルやフェイトによる振り直しも終了した）あとに使用する。その判定のダンスのうち、1個を除外して達成値を算出する（ダイス0個の場合達成値は0）。その結果、6の目が1個以下ならクリティカルは無くなり、全てが1の目ならファンブルとなる。								
ディビレテイト	★	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：	判定の直前に使用。その判定に-1D							
	1							
効果：								
アデンダム	★	8	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果 :イニシアチブプロセスにメインプロセスを行うことが出来る。行動済みでもメインプロセスを行うことが出来、このメインプロセスを行ったことで行動済みにはならない。								
ディフェンストリック	3	-	DR直後	視界	単体	自動成功	-	
効果：	ダメージに-[SL×20]							
バーサタイル	★	-	クリンナップ	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	すでに使用した「使用条件：シナリオ～回」のスカウトのスキルひとつの使用回数を１増やす。							
	1							
効果：								
コールサーバント	2	10	メジャー	-	自身	自動成功	-	
効果：	サーヴァントを取得する。							
マニュピレイト	1	13	メジャー	10m	単体	精神	シーンSL回	
効果 :対象の精神と対決を行う。勝利した場合、対象に即座にメジャーアクションを１回行わせる。その行動は貴方が指定できるが、対象自身は攻撃できない。また、対象はこの効果により行動済みにはならない。								
マスターテイマー	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：	《コールサーバント》を同時に使用する、この効果によりコールサーバントがセットアップで使用可能になる。							
ドッジサーバント	1	-	パッシブ	-	自身	-	サーバント携帯	
効果：	回避判定の＋[SL＋2]							
リサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【感知】の情報収集に＋１D							
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-	-	
効果：	５個のMPポーションか２個のハイMPポーションを取得							
トレーニング：感知	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	【感知基本値】に＋3							

キャラクター名

名無しのプルル

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
トレジャーハンターⅠ	★	-	効果参照	-	自身	-	-	
効果： ドロップ品決定ロールを行なった直後に使用、フェイトを１点消費してさらにドロップ品決定ロールを行なう								
トレジャーハンターⅡ	★	-	戦闘前	-	自身	-	-	
効果： フェイト１点を消費して選択した能力に＋2								
トラッキング	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 追跡の【感知】判定に+1D								
トレーニング：敏捷	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【敏捷基本値】に＋3								
トレジャーハンターⅢ	★	-	自動成功	-	自身	-	シナリオ1回	
効果： ≪インタラプト≫に≪インタラプト≫を使用された時に宣言、相手の≪インタラプト≫は適応されず、かつ使用された事になる。								
マジックアイ	★	-	メジャーアクション	視界	効果参照	感知	シーン1回	
効果： 難易度１３の【感知】判定に成功した場合、視界内のマジックアイテムを見分ける事ができる								
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備の重量制限に＋5								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【精神基本値】に＋3								
ダンジョンマスター	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ミドルフェイズのダンジョンシーンかつ、戦闘以外の時に有効。あらゆる行為判定に＋1								
フェイス：モモンガ(ダグデモア相当)	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【行動値】に＋2 モモンガ信仰								
ホーディング	★	-	セットアップ	-	自身	-	シナリオ1回	
効果：フェイト１点消費。[CL□100]以下のアイテムを１個購入できる。このスキルによるアイテムの購入は、シーンの場所、時間、状況などによって制限されることはない。例え戦闘中でも購入することができる。								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルリアクション【精神】判定+1D								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								