

キャラクター名 プレイヤー名
 名無しのプルル

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・防壁・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(ダグデマ)				6			2	
その他	ロスト装備 漆黒の星		3		2			1	
総計(右)			8	4					
総計(左)			8	0	22	15	10	30	9
総計(両)									m
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]のスキルがパワーを使用する							
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	シナリオ1回	
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：	使い魔の効果を増+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	防衛中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)
 今日で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 ぶるる 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)

