キャラクター名
仮組

プレイヤー名

メインクラス	デッドアイ	**Lv.1:**		**レベル**	25
サポートクラス	アルケミスト	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**境遇**	渡来
出自（効果）	放浪者			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	36	36	9	36	12	8
ボーナス	3	12	12	3	12	4	2
クラス修正	0	1	3	1	3	0	0
他修正			6				
能力値	3	13	21	4	15	4	2

HP	189
MP	231
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	キャリバー/サイティングデバイス	10m	2	28				-1	
左手								-1	
頭部									
胴部									
補助									
装身具	ブリッツグローブ								
能力値			13	0	21	0	4	36	8
スキル									
その他									
総計(右)			15	28					
総計(左)			13	0	21	0	4	34	8
総計(両)									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	15			15	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	15			15	+ 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					+ d
呪歌判定	4			4	+ d
錬金術判定	13			13	+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 9	所持金： 172800	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	★	-	パッシブ/メイキング	-	自身	-		
効果： 素手攻撃力+CLに変更/離脱時に封鎖の影響を受けない								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果： 回避判定と同時使用/可愛比判定達成値+[SL+2]								
バタフライダンス	★	-	パシ部	-	自身	-		
効果： 回避判定+1D								
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宣言時使用/効果を発揮せずに終了する								
シャドウストーク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 移動を行っても隠密は解除されず、維持したままエンゲージが可能になる/スキル、パワー、アイテム、GSで移動を行っても有効								
ワイドアタック	1	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃/対象が2体以上の場合ダメージ+[SL×2]								
ルックアウト	1	-	パッシブ	-	自身	-	アーシアン	
効果： リアクション、危険感知判定達成値+[SL+1]								
	○							
効果：								
ファミリア	2	-	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	5	5	メジャー	20m	単体	感知	使い魔携帯	
効果： 特殊攻撃/貫通ダメージ[(SL+2)D+CL]								
ファミリアコンビネーション	★	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とタイミング:メジャーのスキルを使用								
ファミリアプラス	★	-	アイテム	-	自身	-	使い魔携帯	
効果： 使い魔の効果を『+2』から『+3』に変更								
ファミリアサポート	★	-	パッシブ	-	自身	-	使い魔携帯	
効果： 使い魔を2個以上携帯時有効/攻撃を置こうなうサモナーのスキルの命中判定+1D								
ファミリアマスタリー	★	-	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+1D								
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： 対象:自身以外のサモナーのスキルの対象を場面(選択)、射程を視界に変更する								

37+10D6　ファミリアアタック/隠密
106+5D6　ダブルショット1回目
106+8D6　ダブルショット2回目

73+10D6　ファミリアアタック/隠密
121+5D6　ダブルショット1回目
121+8D6　ダブルショット2回目

キャラクター名
仮組

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
仮組

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
仮組

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
リムーブトラップ	★							
効果：	トラップ解除判定+1D							
ファインドトラップ	★							
効果：	トラップ探知判定+1D							
エリアサーチ	★							
効果：	警戒行動を行うことが可能/聞き耳判定に失敗しても気付かれなくなる							
トレーニング:敏捷	★							
効果：								
トレーニング:感知	★							
効果：								
トレーニング:器用	★							
効果：								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
	★							
効果：								
トレーニング:幸運	★							
効果：								
フックダウン	★	3	クリンナップ				シーン1回	
効果：	ポーションを使用							
インテンション	★							
効果：	最大MP+CL							
トラッキング	★							
効果：	残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定+1D							
アンチトラップ	★							
効果：	トラップ探知、解除、危険感知判定達成値+1/自身が作動させたトラップに対する判定達成値+2							
スーパーセンス	★							
効果：	警戒行動、聞き耳の判定達成値+1							
	★							
効果：								
	★							
効果：								
	★							
効果：								

キャラクター名
仮組

プレイヤー名

所持品			