

キャラクター名 ダニエル・シマー プレイヤー名

メインクラス	シーフ	Lv.1:		レベル	8
サポートクラス	ヒーラー	Lv.1:	サモナー	性別	女
称号クラス				年齢	30
種族	ジェルボア			境遇	放浪者
出自 (効果)	指先の魔術師			目標	逃亡

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	19	19	9	18	9	6
ボーナス	2	6	6	3	6	3	2
クラス修正	0	2	1	1	1	1	0
他修正							
能力値	2	8	7	4	7	4	2

HP	60
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	ダンシングナイフ			2	+2				
左手	手揚げバッグ								
頭部	トビネズミのターバン					1			
胴部	フォーマルアーマー					4	1		
補助	ジェルボアゲートル					2			+5
装身具	愛のロケットペンダント								
能力値			8	0	7	0	4	14	7
スキル	ファミリアアタック、ファミリアサポート、バタフライダンス		+2D		+1D				
その他	ファミリア: 感知判定+2, 回避判定+2, タービンの感知+1, 深淵の星・命中+1, 行動値+1, 名馬・移動力+1		+4		+2			+1	+20
総計(右)			12	2					
総計(左)			12	0	11	7	5	15	32
総計(両)			12	2					m
ダイス数			4 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	7		+3	10	+ 3 d
トラップ解除	8			8	+ 3 d
危険感知	7		+3	10	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ベルトポーチ	
バックパック	
冒険者セット	
ファミリア猫	
手揚げバッグ	
ファミリア馬	
小道具入れ	
小型ハンマー	
くさび	HPポーション
くさび	HPポーション
くさび	
現在重量:	13
最大重量:	21
所持金:	-6139
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
クラフトハンド	★		パッシブ		自身			
効果:	器用基本値に+2、精神基本値に+1							
インタラプト	1	なし	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果:	対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルを宣言した場合に使用。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせず即座に終了する。その場合もコストは消費される。							
バタフライダンス	1		パッシブ					
効果:	回避+1D							
タウント	1	4	セットアップ	10m	単体	感知		
効果:	対象の「精神」と対決を行う。この対決の達成値にSL+2する。勝利した場合、相手に「逆上」を与える。							
ファミリア	2		アイテム					
効果:	使い魔をSL個まで取得							
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。命中判定は感知、ダメージは(SL+2) D+CL (貫通ダメージ) となる。							
マーチャントセンス	1		プリプレイ					
効果:	器用×100G手に入れる							
ファミリアマスタリー	1		パッシブ					
効果:	ファミリアアタックの判定に+1D							
サモン・アラクネ	5	9	DR直後	20m	範囲(選択)	自動成功		
効果:	ダメージに-(SL)Dする。							
ファミリアコンビネーション	1	9	メジャー		自身		ファミリアコンボ	
効果:	<ファミリアアタック>とタイミング:メジャーのスキルがパワーを使用する。							
アニマルパクト	1	0	マイナー				シナリオ1回	
効果:	対象:自身以外のサモナーのスキルの効果を対象:場面(選択)、射程:視界に変更する。							
ファミリアサポート	1		パッシブ					
効果:	サモナーの命中+1d6							
ポイズンアップル	2							
効果:								
オイントメント	1							
効果:								
スピードエイド	1							
効果:								

ぽっと見は二足歩行する猫。柄はサバトラや黒め。
 首に転送石の入った袋を下げて、服の下に隠して…いた。転送石とドレスブックは妹にあげた。
 15763G (最終話開始時点)
 3話開始時点の貯金は記録がどっかいった

ファミリアアタック
 命中: 3D+7
 ダメージ: 3レベル時点で5D+3 (貫通ダメージ)

タウント 感知判定
 2D+7

スタート時の予算2000G+500G

