キャラクター名
フィア

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	レンジャー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	18歳
種族	ベスティア:リキッド			**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	12	36	36	9	36	15	8
ボーナス	4	12	12	3	12	5	2
クラス修正	1	1	3	0	3	0	0
他修正			6				1
能力値	5	13	21	3	15	5	3

HP	192
MP	234
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	ブラスター	30m	-1	7				0	
左手	OP/サクセション			16					
頭部	威風の誓い								
胴部	アボイドクローク				1	9	0		0
補助	ウィングバックラー				2	8	1		3
装身具	黒猫の瞳								
能力値			13	0	21	0	5	36	10
スキル									
その他	漆黒の星/幸運の鍵							3	
総計(右)			12	7	24	17	6	39	13 m
総計(左)			13	16					
総計(両)									
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	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	5			5	+ d
錬金術判定	13			13	+ d

所持品	
異次元バック	
ベルトポーチ	カートリッジ:闇
冒険者セット	使い魔
	使い魔
	パワーブースターⅡ
【小道具入れ】	パワーブースター
┗漆黒の星	パウダーチャージⅣ
┗強力火薬	
┗幸運の鍵	
┗	【矢筒】
┗	┗水流弾

現在重量：	30		
最大重量：	36	所持金：	65763
		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	★	-	パッシブ	-	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								

フィアパァツァ(Χλαπ□τσα)→ギリシャ語で『スライム』
【消耗品】
蘇生薬
グレートHPP

キャラクター名
フィア

プレイヤー名

所持品			
┗水流弾			
┗衝撃弾			
┗衝撃弾			
┗延引弾			
延引弾			
延引弾			
轟魔弾			
轟魔弾			
轟魔弾			
轟魔弾			
轟魔弾			
轟魔弾			
【ポーションホルダー】			
┗蘇生薬			
┗万能薬			
┗万能薬			
┗万能薬			
┗万能薬			
グレートHPP			
グレートMPP			
EXHPP			
HMPP			
EXMPP			
EXMPP			
HMPP			
HMPP			
聖水			
消費済み			

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：								
ヒューマナイズ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： 任意の人間種族の姿で登場できる								
アニマルハンド	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備部位:片、両、双のアイテムが装備可能								
	○							
効果：								
ラーニング	★	-	効果参照	-	自身	-		
効果： メイキング以外の種族スキルを１つ選択し取得/ハイドアウェイ取得/幸運基本値-3								
	○							
効果：								
ハイドアウェイ	★	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 隠密状態になる/敵キャラクターとエンゲージしている場合は使用不可(スキル、アイテムの効果で可能になっている場合は使用可)								
	○							
効果：								
コンシールアタック	3	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果： 攻撃の命中判定+1D、ダメージ+SLD								
	○							
効果：								
フェイドアウェイ	★	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 離脱を行う/離脱を行ってもマイナーを行える								
ディスアピア	★	3	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 隠密状態になる/敵キャラクターとエンゲージしている場合は使用不可(水る、アイテムの効果で可能になっている場合は使用可)								
ブルズアイ	★	6	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： ダメージ増加/射撃攻撃ダメージ+【感知】								
リサイクル	★	8	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： シーン終了時使用/シーン中に使用した矢弾は携帯品に、当社に使用した武器は装備品または携帯品に戻り再度使用可になる								
	○							
効果：								
ガンスミス	★	-	アイテム	-	自身	-		
効果： マスケット取得								
AM:錬金銃	★	-	パッシブ	-	自身	-	選択武器使用	
効果： 錬金銃選択/武器を使用した命中判定+1D								
コンバージョン:ブラスター	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： ガンスミスで取得した錬金銃の名称をブラスターに変更/射程を30mに変更/カートリッジをSL個取得								
オプションパーツ	4	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 銃部品をSL個取得								
	○							
効果：								
ダブルショット	★	9	メジャー	-	自身	自動成功		
効果 :射撃攻撃を2回行う/対象は単体※になる/2回目のダメージ+3D/同じ対象に攻撃しなければならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合は2回目は行えない								
マークスマン	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃ダメージ+[SL×5]								

キャラクター名
フィア

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
デッドショット	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃ダメージ+[SL×4]								
アキュレイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【器用】判定+1D								
ストレイトショット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 射撃攻撃を行う武器を使用した命中判定+1D								
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： イニシアチブにメインプロセスを行うことができる/行動済みでも可/このメインプロセスを行っても行動済みにならない								
インターフィアレンス	★	10	判定直後	武器	単体	命中	シーン1回	
効果 :対象が行う攻撃の命中判定直後使用/命中判定達成値を目標として魔導銃を使用した命中判定を行う/命中判定に成功した場合対象の攻撃は失敗になる								
インセンサブル	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敵キャラクターがエンゲージしていても隠密状態になれる								
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： 既に使用した使用回数に制限があるスカウトのスキル(シナリオ制限)1つの使用回数を1増やす								
	○							
効果：								
アビリティアデプト	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 取得時に選択した能力値+[SL+1]								
アビリティアタック	★	20	マイナー	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： 攻撃ダメージ+[アビリティアデプトで選択した能力値の能力基本値]								
コンシールマーダー	3	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果： 攻撃の命中判定+1D、ダメージ+[SL×4]								
	○							
効果：								
インテュイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【敏捷】判定+1D								
レイザーストーム	★	-	ワイドアタック	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ワイドアタックの対象を場面(選択)、射程を視界に変更し、エンゲージしていない対象にも行うことが出来るようになる								
	○							
効果：								
時の支配者	★	-	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、パワー宣言時使用/効果を発揮せずに終了する								
完全奇襲	★	-	パッシブ	-	自身	-	隠密	
効果： 自身が行う射撃攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗になる/リアクションのスキル、アイテムの使用不可								
天の火	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時使用/攻撃ダメージ+[CL×10]								
神速の鼓動	★	-	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオ1回(メインプロセス1回)	
効果： メジャーアクションを2回行う/この時同じスキル、パワーを連続して使うことはできない								
異才:エクスプローラー	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エクスプローラーのスキルをSL分取得できる								
	○							
効果：								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 危険感知判定+1D								

キャラクター名
フィア

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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ解除判定+1D							
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知判定+1D							
エリアサーチ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敏捷基本値+3							
フェイス:ブリガンティア	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	リアクション判定達成値+1							
トレーニング:感知	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値+3							
トレーニング:器用	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	器用基本値+3							
エンラージリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	携帯品の重量制限を[筋力基本値×2]に変更する							
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備品の重量制限+5							
トレーニング:幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	幸運基本値+3							
トレーニング:筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	筋力基本値+3							
フェンサーⅠ	★	-	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	フェイト1点使用/武器攻撃と同時使用/攻撃ダメージ+[攻撃対象数Ｄ]							
フェンサーⅡ	★	-	判定直前	-	自身	自動成功		
効果：	フェイト１点使用/リアクション判定+2D							
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	動物、魔獣と意思が疎通できる							
シックスセンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	奇襲攻撃を受けた時の判定-1Dの影響を受けずにリアクションが可能になる							
トレーニング:精神	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	精神基本値+3							
フックダウン	★	3	クリンナップ	-	自身	-	シーン1回	
効果：	ポーションを使用							
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	最大MP+CL							
トラッキング	★	-	パッシブ	-	自身	-		
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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	警戒行動、聞き耳の判定達成値+1							
アースノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	使用条件:アーシアンのスキルを取得できる							

キャラクター名
フィア

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
サクセション	★	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： プリプレイ時装備または携帯している武器か防具を１つ選択/武器なら攻撃力+1、防具なら物防か魔防+1								
キャッチアウト	1	5	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果：対象がメジャーで攻撃を行うスキルを使用したメインプロセス直後に使用/以後対象が行うそのスキルへのリアクション+2D/シーン間								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： スキルに対するリアクションの【精神】判定+1D								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								