キャラクター名
トルマリン・バイカラー

プレイヤー名

メインクラス	エクスプローラー	**Lv.1:**	シーフ	**レベル**	11
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	ヴァーナ			**境遇**	記憶喪失
出自（効果）	放浪者			**目標**	金銭

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	19	25	6	21	6	9
ボーナス	3	6	8	2	7	2	3
クラス修正	0	1	2	1	2	1	1
他修正							
能力値	3	7	10	3	9	3	4

HP	93
MP	86
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	古びた短剣	至近	1	14	0	11	11	4	0
左手	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	0	0	0	0
頭部	ロストデビルズキャップ				1	1			
胴部	アボイドクローク				1	9	0	0	0
補助	ロストデビルズマント				1	1		0	0
装身具	ロストデビルズアイ								
能力値			7	0	10	0	3	19	8
スキル	ファミリア(ファミリアプラス),ラピディティ				5				
その他	クラスアイテム:シーフ(リンク)、ハンターショット		5		2				
総計(右)			13	14	22	22	14	23	8 m
総計(左)			12	2					
総計(両)			13	16					
ダイス数			3 d	2 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	9	1	3	13	+ 3 d
トラップ解除	7	1	3	11	+ 2 d
危険感知	9		3	12	+ 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					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
黒銀の鍵	MPポーション
使い魔	
使い魔	居候先への家賃
使い魔	ハイHPポーション
冒険セット	ハイHPポーション
	ハイMPポーション
冒険者セット	ハイMPポーション
HPポーション	ハイMPポーション
MPポーション	手入れ道具（鍵用）
MPポーション	
バックパック	ナイフ

現在重量：	14		
最大重量：	21	所持金：	360
		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
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
ワイドアタック	3	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
ダークネスロード	1		セットアップ					
効果：ダメージ増加を行う。フェイト1点消費。【物理防御】、【魔防防御】、攻撃のダメージに+[SLx2]する。この効果はシーン終了まで持続する。あなたが神から『魔王』として選ばれたことを表すスキル。ただし、あらゆる攻撃をはねのけるその力で何を為すのかは、あなたが決めることだ。								
インタラプト	1			視界	単体	自動成功	シーフ、シナリオ一回	
効果：「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルが宣言された時に使用可能。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせず即座に終了となる。 [P117(一巻)]								
バタフライダンス	1		パッシブ		自身		シナリオ1回	
効果： 回避判定に+1D [P120(一巻)]								
ファミリア	3		アイテム		自身			
効果： 使い魔(P90)を[SL]個取得する。[P42(第二巻)]								
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20	単体	感知		
効果：対象に特殊攻撃を行う。その計算の命中判定は感知判定となり、ダメージは<(SL+2)D＋CL>(貫通ダメージ)となる。[P42(第二巻)]								
ファミリアサポート	1		-		自身	-	使い魔携帯	
効果： 使い魔を2個以上携帯している時に有効、攻撃を行うサモナーのスキルの命中判定に+1Dする。 [PSG P104]								
ファミリアプラス	1		-		自身	-	使い魔携帯	
効果：あなたが取得している使い魔の「効果」を「選択した能力値を使用した判定の達成値に+2する」から「選択した能力値を使用した判定の達成値に+3する」に変更する。 [PSG P104]								
ファミリアマスタリー	1		-		自身	-	使い魔携帯	
効果： ファミリアアタックの判定に+1Dする [PSG P104]								
ハイサモナー	1	3	マイナー	-	自身	-	-	
効果： あなたが使用するサモナーに対するリアクションの判定に-1Dする。 [PSG P104]								
ファミリアコンビネーション	1	9	メジャー	-	自身	自動成功	メインプロセス一回	
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。使用する順番はアナタが決定する。対象は同じでも、別々でもよい。								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：「対象：自身」以外のあなたの使用するサモナーのスキルを「対象：場面（選択）」「射程：視界」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	1							
効果：								
ファミリアレンド	4	-	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								

君は、記憶を喪失した人間だ。
今までどんな生活を送っていたのか、どんな性格だったのか。
どんな友人がいたのか、いなかったのか。それすらも分からない。
この世界の常識や、暮らすための知識はあるのだが、君のことはすっぽりと抜け落ちているのだ。
ただ、一つ。君を証明するものが、君の手元にある。
それは、黒銀色に輝く鍵。
鍵は、白銀の鍵を持つ者と旅をするように、語り掛けているかのようだった……。

『古びた短剣』
命中＋1
攻撃力CL+3
行動修正+4
回避修正+1ｄ6
防御+CL
魔防+CL
効果1
パッシヴ：あなたが行う攻撃のダメージに＋『この武器の攻撃力』する。
効果2
あなたがクリティカルをした際に使用可能。シーン制限のあるスキルの回数を1回回復する。シーン1回。
効果3
あなたは『……（まだ引き出せない効果である）

キャラクター名
トルマリン・バイカラー

プレイヤー名

所持品			
ローブ			
バックラー			
ＥＸＭＰポーション			
ＥＸＭＰポーション			
ＥＸＭＰポーション			
ＥＸＭＰポーション			
ＥＸＭＰポーション			
冒険者へのおごり			
ソードブレイカー			
ハット			
スニーキングスーツ			
クイックバンド			
手入れ道具（武器用）			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
ハイMPポーション			
居候先への家賃			
アリアへのお礼			
地の鍵			
お土産			
酒場代と偽鍵代			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ディシプリン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：サモナーのスキルに有効。スキルの達成値に+[SL+1]								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣	
効果：短剣の命中判定+1D								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭	
効果：「右手」と「左手」にそれぞれの使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備している「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」を全て備えた「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。								
ワイルドセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：[感知]判定の達成値に+2								
ラピディティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	CL5以上	
効果：[敏捷]判定の達成値に+2								
ハンターショット	1	-	パッシブ	-	自身	-	CL10以上	
効果：[命中]判定の達成値に+3								
	1							
効果：								
アフターイメージ	1	12	ムーブアクション	-	自身	自動成功		
効果：武器攻撃の命中に+1D、回避判定に+1D								
レイザーアタック	1	-	ワイドアタック	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：ワイドアタックと同時に使用「対象：範囲(選択)」「射程：武器」を「対象：場面(選択)」「射程：視界」に変更する								
インテュイション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：[敏捷]判定に+1D								
ボーパルアーツ	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：武器攻撃のダメージに+[SL×5]する								
インサイト	1							
効果：はったりや嘘を見抜くなどの[精神]判定に+1Dする。								
アンチトラップ	1							
効果：トラップ探知、トラップ解除、危機感知の判定の達成値に+1。あなたが作動させたトラップが要求する判定に有効。その判定の達成値に+2する。								
イクイップリミット	1							
効果：装備しているアイテムの重量制限+5								
エンラージリミット	1							
効果：携帯品の重量制限が【筋力基本値×2】になる								
ファインドトラップ	1							
効果：トラップ探知の判定に+1D。さらにトラップ探知に失敗してもトラップが作動しなくなる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								