キャラクター名

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	3
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヴァーナ			**境遇**	
出自（効果）	狩人			**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	8	11	17	6	18	6	8
ボーナス	2	3	5	2	6	2	2
クラス修正	0	1	1	1	1	1	1
他修正							
能力値	2	4	6	3	7	3	3

HP	40
MP	42
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	虎徹	至近	-1	7	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			4	0	6	0	3	13	7
スキル									
その他									
総計(右)			3	7	6	0	3	13	7 m
総計(左)			4	0					
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	7			7	+ 3 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 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	
使い魔（感知）	
使い魔（敏捷）	

現在重量： 0		
最大重量： 8	所持金： 0	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								
インタラプト	1							
効果：								
ワイルドセンス	1							
効果： 感知判定+2								
ファミリア	2	-	ｱｲﾃﾑ	-	自身	-		
効果： 使い魔をSL個獲得								
ファミリアアタック	3	5	ﾒｼﾞｬｰ	20m	単体	感知	使い魔携帯	
効果： 感知判定で攻撃。「（SL+2D）+CL」点のダメージを与える。								
リラクゼーション	1	-	ﾏｲﾅｰ	-	自身	自動	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： MPを（SL×20）点回復する								
サモン・シームルグ	1	8	ﾒｼﾞｬｰ	20m	範囲(選択)	魔術	-	
効果： HPを「2d+CL×2」回復する								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
（仮置き）ファミリアサポート	1	-	ﾊﾟｯｼｳﾞ	-	自身	-		
効果： ｻﾓﾅｰｽｷﾙの命中+1D								
トラッキング	1							
効果： 残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1Dする								
トレーニング感知	1							
効果：								
ファインドトラップ	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果： 失敗してもトラップが作動しなくなる。トラップ探知+1D								
ファーマー	1		ｼｰﾝ終了時					
効果： 野菜を1d個もしくは果実を3つ取得する								