キャラクター名
ラピス・フルーメン

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	7
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	14
種族	ヴァーナ			**境遇**	没落
出自（効果）	闘士			**目標**	金銭

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	7	22	6	22	11	9
ボーナス	3	2	7	2	7	3	3
クラス修正	0	1	2	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	3	9	2	8	4	4

HP	65
MP	74
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	至近	0	2	2	0	0	0	0
左手	軽銀の盾		0	0	0	5	0	1	1
頭部	サークレット					2			
胴部	踊り子の衣装				1	1			
補助	俊足のブーツ				1	3		1	
装身具	幸運のペンダント								
能力値			3	0	9	0	4	17	8
スキル	ファミリア（敏捷判定＋２）				2				
その他									
総計(右)			3	2	15	11	4	19	9 m
総計(左)			3	0					
総計(両)									
ダイス数			2 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	8	2		10	＋ 3 d
トラップ解除	3		1	4	＋ 2 d
危険感知	8	2		10	＋ 3 d
エネミー識別	2			2	＋ 2 d
アイテム鑑定	2			2	＋ 2 d
魔術判定					＋ d
呪歌判定					＋ d
錬金術判定					＋ d

所持品	
冒険者セット	
異次元バッグ	
ＨＰポーション	
MPポーション×２	
毒消し	
ハイMPポーション×２	
ファミリア	
にく×２	
転移の呪符	

現在重量：	14		
最大重量：	19	所持金：	27022
		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	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	猫族、作成時に敏捷基本値に+3							
ランナップ	1	3	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果：	戦闘移動、あるいはエンゲージからの離脱を行う							
スティール	1	-	Ｄｒ直後	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL回	
効果：	攻撃したエネミーのドロップアイテムを１つ得る							
バラフライダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	回避判定＋１Ｄ							
ファミリア	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	ファミリア取得、感知判定＋２							
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20m	単体	感知		
効果：	特殊攻撃（貫通）							
ファミリアマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ファミリアアタックの判定＋１Ｄ							
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果：	サモナーのメジャーアクションを対象：シーン（選択）、射程：視界、にする							
ファミリアレンド	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ファミリアアタックの威力+15							
ジャッジメント	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	自分以外のギルドメンバーの【行動値】+2							
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		
効果：	通常のメジャーアクションのほかにファミリアアタックが可能							
ディシプリン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	サモナーのスキル判定+2							
ハードビート	1	-	pパッシブ	-	自身	-		
効果：	【ＨＰ】最大時に攻撃ダメージ+[(ＳＬ)Ｄ]する							
ダンシングヒーロー	1	-	判定の直前	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果：	使用直後の判定に＋１Ｄする							
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	危険感知判定に＋１Ｄ							

「私の”ザンテツ”に斬れないものはない！」

鋭い爪を持った鷹を使い魔に持つ猫族の少女。
代々シーフの家系であり、義賊としても有名であったが現在は見る影もない。
当人は名声はどうでもよく、金に汚く育ってしまった。

メジャーでファミリアコンビネーション+ファミリアアタック（MP14消費）
メジャーでファミリアアタック（MP5消費）
マイナーでアニマルパクト、メジャーでファミリアアタック（MP5消費）
3d6+12 ファミリアアタック（命中）
8d6+22 ファミリアアタック+ハードビート
8d6+22+15 ファミリアアタック+エチュード+ハードビート
3d6+15 回避
2d6+10 感知判定
3d6+10 危険感知、トラップ感知、追跡判定
2d6+3 筋力判定
2d6+4 精神判定
2d6+4 幸運判定
2d6+11 敏捷判定

キャラクター名
ラピス・フルーメン

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
ファインドトラップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知判定+1D							
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	感知基本値+3							
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる							
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	【最大MP】＋CL							
エリアサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	警戒行動が使用可能。聞き耳判定に失敗しても気付かれない							
トラッキング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	足跡、痕跡などの追跡するための【感知】判定＋１Ｄ							
キャンセルマジック	1	4	セットアップ	-	自身	精神		
効果：	難易度１０の【精神】判定に成功すると、かかっている魔術ひとつを解除できる							
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：								