キャラクター名: シャーリー・ササミ

プレイヤー名:

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	7
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	フェイ(フェアリー)			**境遇**	放浪
出自 **(効果)**	いたずら			**目標**	名誉

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	9	5	17	18	9	14	9
ボーナス	3	1	5	6	3	4	3
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	3	1	5	8	4	6	4

HP	58
MP	84
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	マジックスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	蟲姫のティアラ					2	2		
胴部	メイジローブ					3			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	奥義書								
能力値			1	0	5	0	6	9	8
スキル									
その他									
総計(右)			0	2	6	7	9	9	8 m
総計(左)									
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	1			1	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 2 d
エネミー識別	8			8	+ 2 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	1			1	+ d

所持品	
冒険者セット	クエストアイテム(医療品)
ベルトポーチ	毒消し
バックパック	HHPP*2
ポーションホルダー	グリモア売却
MPポーション*0	クエストアイテム
HPP*1	クエストアイテム売却
ヴィオラに譲渡	ヴィオラから借りた
HMPP*6	メイジハット売却
MPポーション*0	
グレイシアに譲渡	
クエストアイテム(食料)	

現在重量： 10		
最大重量： 25	所持金： 145	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**
フェイ：フェアリー	★	3	判定の直後	20m	単体	自動成功	1回/ﾗｳﾝﾄﾞ	
効果：	対象のリアクション判定直後、判定に-3する。また、《飛行能力》を得る							
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：	魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。							
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	魔術判定+1d6							
フォースブリンガー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	《無》属性魔法ダメージに+SL*4							
サモン・ヨルムンガンド	★	7(BP)	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術		
効果：	2d6の《無》属性魔法ダメージ、1点でもダメージを与えた場合《毒1》を付与。							
ビーストベイン	★	3(BP)	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	2d6+10の《無》属性魔法ダメージ、対象が「分類：動物、魔獣、霊獣」なら魔法防御貫通。							
リゼントメント	★	-	魔法攻撃	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	魔法攻撃を対象単体に変更し、威力にCL*10する。							
アニマルパクト	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	1/シナリオ	
効果：	サモナースキルを対象場面選択、射程視界にする。							
マジックフォージ	3	3	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙ直前	-	自身	自動成功	1/シーン	
効果：	魔法攻撃のダメージに+[SL*2d]							
テリトリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	サモスキルの射程+SL*5m							
ハイサモナー	★	2(BP)	マイナー	-	自身	自動成功		
効果：	サモスキルに対抗するリアクション-1D6							
グレートサモナー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	サモスキルの効果+1D6							
サモン・アラクネ	1	7(BP+頭)	ﾀﾞﾒｰｼﾞﾛｰﾙ直前	20m	範囲(選択)	自動成功		
効果：	SL*1D6のダメ軽減							
ブラッドパクト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	サモスキルのコスト-1							
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	トラップ探知の判定に+1d6							

彼女は故郷で散々な悪戯を繰り返していたフェイだった。
しかし、質の悪い連中にもちょっかいをかけてしまったせいで殺されかけてしまい、
命からがら故郷を離れて放浪することになったのだ。
そんな中、とある森で不思議な機械を見つけた彼女は、
持ち前の好奇心からそれを弄繰り回し、うっかり起動させることに成功してしまう。
不思議な機械は自身をヴィオラと名乗り、自分のことを主人と呼んでついてきてしまった。
彼女はヴィオラをいたく気に入り、ヴィオラと共に安住の地を探すことにする。

ヴィオラが働き自分がマスコットとして君臨する牙城(武具店)を築くことができるか否か。
それはきっとこれからの冒険にかかっている！

キャラクター名：シャーリー・ササミ

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
インサイト	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	詐称看破の判定に+1d6							
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	シナリオごとに(MPP*5 or HMPP*2)を手に入れる							
オピニオン	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	交渉/説得の判定に+1d6							
バイタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	MHPに+CL							
マジックスピナー1	★	fp1	イニシアチブ	-	自身	-	1回/シナリオ	
効果：	マジックフォージ回復							
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	装備の重量制限に+5							
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：								