キャラクター名
ツバキ・スカシュリー

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**	20
種族	フィルボル			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	6	8	18	18	18	12	9
ボーナス	2	2	6	6	6	4	3
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正							
能力値	2	2	6	8	7	6	4

HP	48
MP	89
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	ウィップ	至近	-2	5	0	0	0	0	0
左手	手提げバッグ								
頭部	フレンドベレー					3			
胴部	ローブ					2			
補助									
装身具	グリモア								
能力値			2	0	6	0	6	13	7
スキル	ニンブル、フェイス：ダグデモア							5	
その他									
総計(右)			0	5	6	5	6	18	7 m
総計(左)			2	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	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	8		3	11	+ 2 d
アイテム鑑定	8		3	11	+ 2 d
魔術判定	8		3	11	+ 4 d
呪歌判定	6		3	9	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
使い魔【知力】	
使い魔【精神】	
バックパック	
ベルトポーチ	
-	
※ハイMPポーション×2	
MPポーション×5	
野菜×1	

現在重量： 8		
最大重量： 16	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
ニンブル	★	-	パッシヴ	-	自身	-	1	
効果：作成時に行動値+3								
マジシャンズマイト	2	-	パッシヴ	-	自身	-	5	
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	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：魔術判定に+1D。								
マジックフォージ	2	3	DR直前	-	自身	自動成功	3	
効果：ダメージ増加を行う。魔法攻撃のダメージに+[(SL×2)D]する。（現：+4D）								
リゼントメント	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果：魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]する。１シナリオに１回使用可能。								
-	1							
効果：								
フォースブリンガー	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果：〈無〉属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃のダメージに+[SL×4]する。（現：+20）								
アブソリュートフォース	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：〈無〉属性の魔法ダメージを与える攻撃で、１点でもHPダメージを与えた場合、その攻撃の対象の【行動値】に-5する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
グレートサモナー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果 :効果をダイスで求めるスキルとパワーに有効。魔法攻撃、ＨＰ回復、ＭＰ回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行うサモナーのスキルの効果に+1Dする。								
ファミリアサポート	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
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。								
ファミリア	2	-	アイテム	-	自身	-	3	
効果：使い魔を[SL]個取得する。								
ファミリアプラス	1	-	アイテム	-	自身	-	1	
効果 :所持しているファミリアの「効果」の「選択した能力値を使用した判定の達成値に+2する」を「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。								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果：「対象：自身」以外のサモナーのスキル「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シナリオに１回使用可能。								
ハイサモナー	1	3	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果：使用するサモナーのスキルに対するリアクションに-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
サモン・リヴァイアサン	1	8	メジャー	20ｍ	範囲（選択）	魔術判定	1	
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その魔法攻撃は〈無〉属性の魔法ダメージとなり、ダメージロールは[2D]となる。また、その攻撃で対象に１点でもHPダメージを与えた場合、[スリップ]を与える。								

CL1：マジシャンズマイト2、マジックフォージ1、サモン・リヴァイアサン1、フォースブリンガー1
CL2：フォースブリンガー2、サモン・アラクネ1、ファミリア1
CL3：フォースブリンガー3、サモン・アラクネ2、ファミリアプラス1
CL4：フォースブリンガー4、サモン・アラクネ3、ファミリア2
CL5：フォースブリンガー5、ファミリアサポート1、ハイサモナー1
CL6：グレートサモナー1、アブソリュートフォース1、リゼントメント1
CL7：アニマルパクト1、マジックフォージ2、コンセントレイション1

魔術判定：4D+11

通常コンボ
マイナーで《ハイサモナー》、メジャーで《サモン・リヴァイアサン》　MP11
リアクションに-1D。
DR：5D+26

シーン攻撃時
マイナーで《アニマルパクト》、メジャーで《サモン・リヴァイアサン》　MP8
DR直前に《マジックフォージ》　MP3
DR：9D+26

最大攻撃
マイナーで《ハイサモナー》、メジャーで《サモン・リヴァイアサン》《リゼントメント》　MP11

キャラクター名
ツバキ・スカシュリー

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
サモン・アラクネ	3	9	DR直後	20ｍ	選択（範囲）	自動成功	5	
効果：対象が受ける予定のダメージに-[（SL+1）D+5]する。（現：４D＋５）								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【最大ＭＰ】に+CL点する。								
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術判定	1	
効果：自分の存在するエリアの明度を2、もしくは3に変更する。フリーアクションを使用することで再び明度を変更することも可能。ただし、元の明度より低い値には変更できない。この効果はシーン終了まで持続する。								
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【行動値】に+2。								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【敏捷基本値】に+3。								
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【知力基本値】に+3。								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：【感知基本値】に+3。								
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-	2	
効果：2個のハイMPポーションを取得する。								
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：								
効果：								