キャラクター名: メル・メーア

プレイヤー名:

メインクラス	ソーサラー	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	14
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**	???
種族	レムレス(ヒューリン)			**境遇**	記憶喪失
出自 (効果)	事故			**目標**	探索

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	10	9	22	25	28	19	6
ボーナス	3	3	7	8	9	6	2
クラス修正	0	0	0	3	1	3	1
他修正							
能力値	3	3	7	11	10	9	3

HP	85
MP	167
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	ジェムロッド	至近	-1	1					
左手	両手のため選択不可								
頭部	フレンドベレー					3			
胴部	ガードローブ					9	3	1	-1
補助	クラダーリング				0	14	14		-2
装身具	精霊のオーブ								
能力値			3	0	7	0	9	17	8
スキル								2	
その他									
総計(右)			2	1	7	26	26	20	5 m
総計(左)			3	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	10		2	12	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	10		2	12	+ 3 d
エネミー識別	11		2	13	+ 2 d
アイテム鑑定	11		2	13	+ 2 d
魔術判定	11		2	13	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ミニポメロ	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	

現在重量：	8		
最大重量：	19	所持金： 1460	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**
アストラルボディー	★	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： 装備、および携帯できるアイテムの制限を【能力基本地】から【精神基本地】に変更する。								
マジシャンズマイト	5	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： +5D 魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
ボイドパワー	1	8	判定の直前	-	自身	自動成功	3	
効果 :シナリオSL回　魔術による攻撃の命中判定を行う直前に使用する。その攻撃では、対象の【魔法防御力】を0としてHPダメージを算出する。								
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。								
ファミリアアタック	5	5	メジャー	20	単体	感知	5	
効果 :7D+14 対象に特殊攻撃を行う。その攻撃の命中判定は【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。　使い魔携帯								
ファミリアマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果： ≪ファミリアアタック≫の判定に+1Dする。								
ファミリアレンド	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果： +15 ≪ファミリアアタック≫のダメージに+[SL×3]する。								
マジックサークル	3	4	マイナー	-	自身	自動成功	3	
効果 :+3D 効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。攻撃、HP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+[(SL)D]する								
パーミエーション	1	-	ダメージロールの直後	-	自身	自動成功	1	
効果： シナリオ1回　物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する								
ハイサモナー	1	3	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果： あなたが使用するサモナーのスキルに対するリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する								
グレートサモナー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果 :+1D ≪ハイサモナー≫1で取得可能。効果をダイスで求めるスキルに有効。魔法攻撃、HP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。								
ファミリアコンビネーション	1	9	メジャー	-	自身	自動成功	1	
効果 :メインプロセス1回 ≪ファミリアアタック≫5で取得可能。≪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。対象は同じでも別々でも良い。								
ブラッドパクト	3	-	パッシブ	-	自身	-	3	
効果： サモナーのスキルに有効。あなたが使用するスキルのコストに-[SL](最低1)する。								
サモン：シームルグ	1	8	メジャー	20	範囲(選択)	魔術判定	1	
効果： 2D+28 対象にHP回復を行う。対象の【HP】を[2D+CL×2]点回復する。								
フォースブリンガー	5	-	パッシブ	-	自身	-	5	
効果： +20 <無>属性の魔法ダメージを与える魔法攻撃に有効。魔法攻撃ダメージに+[SL×4]する								

分類：アンデット

女神の指輪
恩恵：
アイテム。あなたはクラダーリングを取得している。
束縛：
あなたはクラダーリングを外さないことを誓っている。もし外した場合、あなたは[威圧]を受ける。この[威圧]はスキル、アイテム、ギルドサポート、パワーで回復できない。

ドーマの後継者
恩恵：
パッシブ。あなたはスキル≪ボイドパワー≫を、SL1で取得している。
束縛：
あなたは『ドーマの書』によって手に入れた秘術を、悪用しないと誓っている。
≪ボイドパワー≫を悪事に用いた場合、あなたの【魔法防御力】に-5する。(最低0)

伝説のポメロクイーン
恩恵：
アイテム。あなたはミニポメロを取得している。
束縛：
ミニポメロはフルーツが好物だ。もしあなたがフルーツを食べるときに分け与えない場合、ミニポメロはへそを曲げる。
あなたが果物を使用する際、その効果に-3する。この修正を適用しないことも選択できる。その場合、あなたはミニポメロの効果を適用できない。

キャラクター名: メル・メーア

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：ヨルムンガンド	1	8	メジャー	20	範囲(選択)	魔術判定	1	
効果 :2D(無)+[毒１] 対象に魔法攻撃を行う。その攻撃ダメージは2D(<無>属性の魔法ダメージ)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、[毒(１)]を与える								
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	1	
効果 :シナリオ1回　[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。								
ファミリアサポート	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　使い魔を2個以上携帯してるときに有効。攻撃を行うサモナーのスキルの命中判定に+1Dする								
ランニングセット	1	6	ムーブ	-	自身	自動成功	1	
効果：「タイミング：マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない・								
マジックフォージ	3	3	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功	3	
効果：　+6D シーン1回　魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃ダメージに+[(SL×2)D]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する。								
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、ダメージに+[CL×10]する。								
覚えていません。フライングソウル	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　飛行状態となる。携帯品の重量制限に-3(最低1)する。)								
覚えていません。フォージチャージ	1	10	クリンナップ	-	自身	自動成功	1	
効果：　シナリオ1回　そのシーンで既に使用した《マジックフォージ》の使用回数を1増やす。								
覚えていません。サモン：アラクネ	1	9	ダメージロールの直後	20	範囲(選択)	自動成功	5	
効果 :防御中1回　対象にダメージ軽減を行う。対象がダメージを受けるダメージロールの直後にしようする。そのダメージに-[(SL)D]する。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　危険感知の判定に+1Dする。								
アニマルエンパシー	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　「分類:動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる								
トレーニング：感知	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　感知基本地+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　精神基本地+3								
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　知力基本地+3								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　敏捷基本地+3								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　筋力基本地+3								
フェイス：ダグデモア	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　【行動値】に+2する。他の(フェイス：～)を取得できない								
インテンション	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　【最大MP】に+CL								
ホーム:メルトランド	1	-	パッシブ	-	自身	-	1	
効果：　【敏捷基本値】【知力基本値】【精神基本値】に+1する。								
マジカルハーブ	2	-	アイテム	-	自身	-	2	
効果：　このスキルがSL１ならば3個のMPポーション、2ならば5個のMPポーションか2個のハイMPポーションを取得できる。								
効果：								