キャラクター名
メーア

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	17
サポートクラス	カンナギ	**Lv.1:**	サムライ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	アーシアン			**境遇**	
出自（効果）	山育ち			**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	31	21	16	9	9	27	9
ボーナス	10	7	5	3	3	9	3
クラス修正	2	2	1	0	1	1	1
他修正	5					2	
能力値	17	9	6	3	4	12	4

HP	184
MP	145
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	伝承武具：『不惜身命』	至近	0	28	0	0	0	1	0
左手									
頭部	闇祓いの頭飾り					4			0
胴部	デュエルドレス[S1][対抗:スリップ]					6	5		0
補助	闇祓いの腕輪					5			
装身具	闇祓いの勾玉			4					
能力値			9	0	6	0	12	10	22
スキル	ハイボルテージ、ハイパーゲイン、バーサーク		-2						
その他	環、武器飾り		1	3		4		1	10
総計(右)			8	35	6	19	17	12	32 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			6 d	4 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	9	1		10	+ 3 d
危険感知	4			4	+ 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	
戦士の環	爆撃符*10
神使の護印	呪壁符*10
人技の書	理力符*2
ベルトポーチ	治療符*2
異次元バッグ	
ランチボックス	生命の呪符
ハイHPポーション*3	『不惜身命』-身体から
ハイMPポーション*3	『不惜身命』-死神の武具
EXMPポーション*2	『不惜身命』-転生
Aスマートフォン	『不惜身命』-カース
耐毒符	

現在重量：	36		
最大重量：	99	所持金：	269100
		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**
アーシアン：召喚	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	1	
効果： ダイスロールの直前に使用、それに+2d。また作成時のみ現代アイテムの価格を1%にする								
アームズマスタリー:刀	1	-	パッシブ	-	自身	-	指定武器種	
効果： 指定した武器種の判定ダイス+1個								
スピリット・オブ・サムライ	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： 貴方は[種別:刀]の武器を[SL]個獲得する								
トゥーハンドアタック	1	-	パッシブ	-	自身	-	刀	
効果： 貴方が装備している[種別:刀]の[攻撃力]に+2、[装備部位:両]に変更する								
ファランクススタイル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 貴方は防具の装備制限を無視できる。また、能力値から一つ指定。貴方の[装備重量]を[選択した能力基本値]に変更する								
マーダースキル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： クリティカル時、ダメージ+[SL+1]D								
チャームマスタリー	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 効果をダイスで求めるアイテムに有効。HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う[種別:呪符]の効果に+[SL*2]する								
アームズロジック:刀	1	-	パッシブ	-	自身	-	指定武器種	
効果： 選択した武器を使用した命中判定に+1Dする								
オーバードライブ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《バーサーク》の効果に「武器を使用した命中判定に+1Dする」を追加する								
バーストスラッシュ	1	-	パッシブ	-	自身	-	両	
効果 :武器攻撃の命中判定でクリティカルした場合、その攻撃のダメージロールでは対象の【物理防御力】と【魔法防御力】を0とみなしてHPダメージを算出する								
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL*4]する								
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+【筋力】する								
アビリティアデプト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 能力値を一つ指定する。その能力値を+[SL+1]する								
チャネリング	1	6	セットアップ	至近	自身	自動		
効果： 《セイクリッドダンス》と同時に使用する。この効果により、《セイクリッドダンス》がセットアッププロセスで使用可能になる								
セイクリッドダンス	3	6	メジャー	-	自身	精神	SL/シナリオ	
効果： シーン中、あらゆる判定に+1Dする。この効果はクリンナッププロセスに【MP】を5点消費し続ける限り、持続する								

「ふへへ、今のは会心の一撃でした～」

【概要】
当たり所で勝負するタイプのウォーリア。ペットとして『パーソロミュー』『エドワード・ティーチ』を連れている
実はこの二匹が神によって召喚され祝福された動物であり、メーア自身はリードを握っていたせいで一緒に召喚されたおまけだ。当然何の祝福も受けていないのだが、ペットの二匹がそれとなく力を分け与えているおかげで一端の冒険者レベルの能力を備える。
男性アイドルやBL、NLのことをつい考えてしまうオタクでもあり、しょっちゅう現代の漫画の話題を出す。好みは線の細い優男や、翳のある男性。

アイスクリームのように甘ったるく「ふへへ」と笑うのが癖

【過去】
長野県の大きな神社。その神主の娘として生まれる。
低体重児として生まれ、遺伝によりまったく色覚が存在しない『一色覚』という先天性の障害を患っているほか、金曜日になると高熱を出す。今健康に生きていられることが奇跡と言われるほどのため、親からも祖父母からも「健康に生きていてくれればそれでいい」と言われ、その上顔はとても整っている。そのため、箱入りで大変甘やかされながら育った。
苦労も知らず、やりたいことをさせてもらえる環境で、メーアはとても我儘になった。勉強しろとも言われないので小学生の内容も怪しいし、何か買ってもらってもお礼一つ言わない。
しかしながら、ある高校生がメーアをきつく□□ったことである程度矯正された。
その高校生と同じ高校に入るために一年間勉強して偏差値を60まで伸ばした直後、剣と魔法の世界へと転移してしまったのだった。

色覚が存在しないが、一度だけ海の色が見えたことがある。それから紆余曲折あり、メーアは『海賊』と名乗っている。

キャラクター名：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
スピードリーディング	2	12	イニシアチブ	-	自身	自動	SL/シーン	
効果：	マイナー/メジャーで使用可能な[種別:呪符]のアイテムを1つ使用する							
バーサーク	1	3	マイナー	-	自身	自動		
効果：	シーン中、武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。効果中、リアクション-1Dする							
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動		
効果：	メインプロセス中、白兵攻撃のダメージに+【筋力】する							
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果：	武器攻撃を行う。ダメージに+[SL]Dする							
ストラグルクラッシュ	1	10	メジャー	-	自身	自動	両	
効果：	《バッシュ》による武器攻撃を二回行う。コストを消費せず、[対象:単体*]となる。さらに2回目の《バッシュ》による攻撃のダメージに+2Dする。ただし、同じ対象に2回攻撃しなくてはならず、1回目の攻撃が命中しなかった場合、2回目の攻撃は行えない							
エデュケーション	1	-	メジャー	10m	単体*	自動	1/シナリオ	
効果：	対象と自分がフェイト1点消費。使用する際に貴方が取得している基本クラスのスキルもしくは一般スキルを一つ選択する。ただし、対象が条件を満たしていないスキルは選択できない。対象は選択したスキルを取得する。この効果はシナリオ終了まで持続する							
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	武器	単体*	自動	ウォーリア、1/シナリオ	
効果：	武器攻撃のダメージに+[SL*10]する							
デッドリーアタック	2	-	効果参照	-	自身	-	SL/シナリオ	
効果：	武器攻撃と同時に使用。その武器攻撃に対するリアクションの判定は必ず失敗となり、[タイミング:リアクション]のスキルやアイテムも使用できない。また、その攻撃のダメージは貫通ダメージとなる							
バトルコンプリート	1	7	判定直後	-	自身	自動	SL/シーン	
効果：	攻撃の命中判定の直後に使用する。その判定を振りなおす。その際、ダイス数は変更されない							
ミラーアタック	1	F3	判定直後	-	自身	自動		
効果：	命中判定で振ったダイスのうち、一個の出目を6に変更する　※フェイト3点消費							
ミラーワールド	1	-	《ミラーアタック》	-	自身	-	1/シーン	
効果：	《ミラーアタック》の[効果]の『フェイトを3点消費』を『フェイトを1点消費』に変更する							
ソウルコンバート	1	-	効果参照	-	自身	自動		
効果：	貴方がスキルの効果でフェイトを使用する場合、代わりに[消費するフェイトの数*10]点の【MP】を消費できる							
バイオレントヒット	1	-	クリンナップ	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果：	《ボルテクスアタック》の使用回数を一回回復する							
ウィッチドクター	1	6	効果参照	-	自身	自動	SL/シーン	
効果：	HP回復/ダメージ軽減を行うスキル、パワー、アイテムと同時に使用する。[レベル]が貴方のCL以下の[種別:呪符]のアイテムを一個消費し、そのスキル、パワー、アイテムの効果に+[[消費したアイテムのレベル]*2]する							
コールゴッド《イザナギ》	3	6	効果参照	-	自身	自動	1/ラウンド	
効果：	《セイクリッドダンス》の効果中のみ使用可能。あなたの行うダイスロールの直後に使用する。そのダイスロールで振ったダイスの内、[SL]個以下のダイスを振りなおす							
グレートバースト	2	10	効果参照	-	自身	自動	両、SL/シナリオ	
効果：	白兵攻撃の命中判定を行った後で使用する。その判定で振ったダイスの内一つの出目を6に変更する							
チャームブースト	3	-	効果参照	-	自身	自動		
効果：	効果をダイスで求めるアイテムに有効。HP回復,MP回復,ダメージ増加,ダメージ軽減を行う[種別:呪符]のアイテムの効果に+[SL*3]する							
パーフェクトボディ	1	-	効果参照	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果：	戦闘不能。貴方の戦闘不能を回復し、HPを[SL*20]点とする。未行動だった場合、行動済にならない							
レイズチャーム	1	-	効果参照	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果：	戦闘不能。貴方が[生命の呪符]を持っている場合、そのアイテムを消費し、貴方の戦闘不能を回復する。HPは[1D]点とする。貴方は行動済となり、[生命の呪符]は全て破壊される							
アスレチック	1		パッシブ					
効果：	登攀や跳躍を行う判定に+1Dする							
ウォータースイム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	貴方が水中で行動を行う際の【筋力】判定に+1Dする							
クレバーアスレチック	1	3	判定の直前	-	自身	自動	封印	
効果：	登攀や跳躍を行う【筋力】判定の直前に使用する。その達成値に+[【知力】/2]する							

キャラクター名
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
トレーニング:筋力	1		パッシブ					
効果：								
トレーニング:器用	1		パッシブ					
効果：								
トレーニング:敏捷	1		パッシブ					
効果：								
トレーニング:精神	1		パッシブ					
効果：								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：	所持重量が[筋力基本値*2]になる							
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	貴方が装備している[種別:防具]のアイテムの[移動修正]が0未満である場合、[移動修正:0]に変更する							
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果：								
フックダウン	1	3	クリンナップ	至近	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果：	[種別:ポーション]のアイテムを即座に一つ使用する							
フェイス;アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								
スピードアタッカーⅠ	1	F1	セットアップ	-	自身	自動		
効果：	ラウンド中、【行動値】と【移動力】に+5する							
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする							
インテンション	1		パッシブ					
効果：	MP最大値に+[CL]する							
オンスロート	1	8	メジャー	0Sq	十字(選択)	命中	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	対象に白兵攻撃を行う							
カルチャー:現代社会	1		パッシブ					
効果：	現代社会の文化や習慣について知っているかの【知力】判定に+1Dする							
スティグマ	1	-	効果参照	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：	判定を行った後で使用する。フェイトを1点消費。その判定の達成値に+1Dする							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								