- プレイヤー名 -ウィルヘルミーナ

メインクラス	ソーサラー	Lv.1:	メイジ	レベル	15
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	女性
称号クラス				年齢	
種族	エルダナーン			境遇	天啓
出自 騎士				目標	名誉

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	9	18	32	15	29	9
ボーナス	2	3	6	10	5	9	3
クラス修正	0	0	0	3	1	3	1
他修正				1		1	
能力値	2	3	6	14	6	13	4

HP	87
MP	188
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	ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手	ナイフ	至近	0	3	0	0	0	0	0
頭部	アミュレットハット				-1	4			-3
胴部	ローブ					2			
補助	護りの指輪				1	2	1		
装身具	理知の宝玉								
	能力値		3	0	6	0	13	12	7
スキル								2	
その他									
	総計(右)		3	3					
総計(左)			3	3	6	8	14	14	4
	総計(両)		3	6					m
	ダイス数	•	2 d	2 d	2 d				

	能力值	スキル	その他	合計	ダイス	数
トラップ探知	6		2	8	+ 3	d
トラップ解除	3			3	+ 3	d
危険感知	6		2	8	+ 2	d
エネミー識別	14		3	17	+ 3	d
アイテム鑑定	14		3	17	+ 2	d
魔術判定	14		7	21	+ 4	d
呪歌判定					+	d
錬金術判定	3			3	+	d

所持	品
冒険者セット	
MPポーション	
ハイMPポーション	
ポーションホルダー	
EXMPポーション	
異次元バッグ	
使い魔	
月光の種	
使い魔	

現在重量: 24

24 69340 最大重量: 所持金: 預金・借金:

所护	寺品
冒険者セット	
MPポーション	
ハイMPポーション	
ポーションホルダー	
EXMPポーション	
異次元バッグ	
使い魔	
月光の種	
使い魔	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
イモータリティ	*	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果:			《トリ	ビアリスト	〜》を取得	する		
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	こ+5D (計	算済み)		
コンセントレイション	1	_	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:				魔術判定				
サモン・リヴァイアサン	1	8-4	メジャー	20+5	範囲(選択)	魔術	-	
効果:					3、スリッ	プ		
ファミリア	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:				使い魔を	を取得			
フォースブリンガー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果:					v×4>+2			
マジックフォージ	3	3-1	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1	
効果:					- (Slv×2l	D)		
ビーストベイン	1	4-3	メジャ	20+5	単体	魔術	-	
効果:			2	D+10[無]	>8D+63			
ブラッドパクト	2	_	パッシブ	-	_	-	-	
効果:				サモナーコ	コスト-2			
	1							
効果:								
ハイサモナー	1	3-2	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果:				モナースキル リア				
アニマルパクト	1	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果:		# 1	Eナ-:対象:場面				迷続	
サモンアラクネ	4	9-4	DR直後	20+5	範囲(選択)	自動	-	
効果:			SLV*	Dのダメ軽	E減>4D>			
マジックサークル	3	4-2	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果:				効果ダイス				
リゼントメント	1	-	効果	-	自身	自動成功	シナリオ1	
効果:				ダメージ(CLV*10			

使い魔1:海龍:大体左肩の近くをふよふよ浮いていることが多い。

使い魔2:人魚:竪琴を抱えている。

海辺のエルダナーンの里出身

海と森が身近にあったからかサモナーに就き、流れの冒険者として独り立ちした ある日マシロから情報を聞いたウィルは、天啓のごとく脳裏をよぎっただろう。

「これは名を売るチャンス」だと。

基本的に様子見をするため話が盛り上がっているときにはあまり発言をしていない。

リビルド権行使1:3話終了時点

---以降メモ---

スキル候補: コンストリクション1 単体化 コストー2>主にはアラクネ単体防御向け>急ぎではない?

ディシプリン5※判定達成地SL+1>判定達成値?

テリトリー3 サモナー射程SIv*5m>伸ばす必要があれば

アブソリュートフォース1:ダメージ1でも与えた敵の行動力を-5>下げる必要があるか?

サモンアラクネ4>5

エルダーマジック(魔術判定+1D)>当てる+クリティカル率上昇

=キャラクター名	─────────────────────────────────────	ノイヤー名	ı 🗀
=キャラクター名 ウィルヘルミーナ			
			効果
I	所持品		
			効果
			効果
			-
			効果
			効果
			1
			効果
			1 🗀
			効果
			ア
			効果
			効果
			効果
			ł I
			効果
			_ /
			効果
			効果
			効果
			効果
			効果
			効果
			効果
			効果
			効果
			効果
			
			効果

──キャラクター名──

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ				
サモンシームルグ	1	8-4	メジャー	20+5	範囲(選択)	魔術	-					
効果: 2D+CL*2の回復>3D+30												
グレートサモナー	1	-	ハ° ッシフ゛	_	自身	_	-					
効果:			効果	Dのサモナ	スキル+1	D						
テリトリー	1	-	ハ° ッシフ゛	-	自身	_	-					
効果:			サモ	ナースキル	射程SIv*5	5m						
ファミリアサポート	1	-	ハ° ッシフ゛	_	自身	_	-					
効果:			サモフ	ナースキル	命中判定+	-1D						
トリビアリスト	1	6	判定直前	_	自身	自動成功	シーン1					
効果:			判	定を知力	判定で代用							
リクルート	1	-	ハ° ッシフ゛	_	_	_	-					
効果:			5.	対魔術の	コスト-2							
	1											
効果:												
アンプリフィケーション	5	-	パッシヴ	-	自身	_	-					
効果:			J.	意 法ダメー	・ジSIv*4							
フォージチャージ	1	10	クリンナップ°	-	自身	自動成功	シナリオ1					
効果:			既に何	使用したフ	ォージを回	回復						
ブーストフォース	3	任意MP	フォーシ゛		自身	自動成功						
効果:		İ	MP60点以内任	意消費:	1点×2の	ダメージ追	カロ					
ニゲイト	1	-	判定直後	30	単体	自動成功	シーン1					
効果:			対象がクリ時に	こクリ打消	し(数値自	自体は有効)	1					
バリアントマジック	1	12	効果	-	自身	自動成功	シーンSL					
効果:			効果な	ダイス ス	キル効果+	-5D						
	1											
効果:												
モンスターロア	1	_	パッシブ		自身	_						
効果:			エネ	ミー識別の	7)判定に+1	1D						
エンラージリミット	1		パッシブ		自身							
効果:			所	特品の重量	上限を×2	2						
イクイップリミット	1		パッシブ		自身							
効果:				- - - - - - - - - - - - - - - - - - -								
トレーニング:知力	1		パッシブ		自身							
効果:				知力基本	×値+3							
トレーニング:精神	1		パッシブ		自身							
効果:				精神基本	×値+3							
トレーニング:敏捷	1		パッシブ		自身							
効果:				敏捷基本								
インテンション	1		パッシブ		自身							
効果:			ı	最大MP+								
マジックスピナー1	1	フェイト	/_シアチブプロセス		自身	自動成功	シナリオ1					
効果:				1点 マジッグ	フォージ1回回							
フックダウン	1	3	クリンナップ°			自動成功	シーン 1					
効果:			種別	ポーション	ソを使用す	る						

キャラクター名		⊣ 厂 プレイヤー名 ──		スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ウィルヘルミーナ			フェイス:ダグデモア	1		パッシブ		自身				
		効果:				行動値	直+2					
	所持品	7		ファインドトラップ	1		パッシブ		自身			
				効果:				トラップ				
				トレーニング:感知	1		パッシブ		自身			
				効果:		•		感知基本	▶値+3	•		
				リムーブトラップ	1		パッシブ		自身			
				効果:				罠解除判				
				デストロイヤー	1		パッシブ		自身			
				効果:				ジェクト研		2D		
				アニマルエンパシー	1		パッシブ		自身			
				効果:			分類:動物	物・魔獣の		束通可能		
				ビジランテ	1		パッシブ		自身			
				効果:			隠	密の感知対	対決に+1D			
				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:								