キャラクター名
ウィルヘルミーナ

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	13
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（効果）	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	30	13	27	9
ボーナス	2	3	6	10	4	9	3
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1
他修正				1		1	
能力値	2	3	6	13	5	12	4

HP	73
MP	152
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	12	11	7
スキル								2	
その他									
総計(右)			3	3	6	8	13	13	4 m
総計(左)			3	3					
総計(両)			3	6					
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	5		2	7	+ 3 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	5		2	7	+ 2 d
エネミー識別	13		3	16	+ 3 d
アイテム鑑定	13		3	16	+ 2 d
魔術判定	13		7	20	+ 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	
異次元バッグ	
使い魔	
月光の種	
使い魔	

現在重量： 20		
最大重量： 24	所持金： 46465	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**
マジックセンス	★	-	パッシヴ	-	自身	-	-	
効果： 作成時に知力基本値+3								
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+5D（計算済み）								
コンセントレイション	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1D								
サモン・リヴァイアサン	1	8-3	メジャー	20+5	範囲(選択)	魔術	-	
効果： 2D[無]>8D+33、スリップ								
ファミリア	2	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 使い魔を取得								
フォースブリンガー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 無属性魔法SIv×4>+20								
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： 魔法ダメージ+（SIv×2D）								
ビーストベイン	1	4-3	メジャ	20+5	単体	魔術	-	
効果： 2D+10[無]>8D+43								
ブラッドパクト	3	-	パッシブ	-	-	-	-	
効果： サモナーコスト-3								
	1							
効果：								
ハイサモナー	1	3-2	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： ｻﾓﾅｰｽｷﾙ ﾘｱｸｼｮﾝ-1D								
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： ｻﾓﾅｰ：対象:場面/射程:視界/メインプロセス中継続								
サモンアラクネ	4	9-3	DR直後	20+5	範囲(選択)	自動	-	
効果： SLV*Dのダメ軽減>4D>5D								
マジックサークル	3	4-3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果： 効果ダイス+SIvD								
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								

愛称：ウィル
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。

---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－２
ディシプリン５※判定達成地SL+1
テリトリー３　サモナー射程SIv*5m
アブソリュートフォース１
サモンアラクネ4>5
転職@渦or皿
リビルドするならマジックセンス>イモータリティ（トリビアリスト）に変更
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
マジックゲイザー（ダメージダイスに+1D）>ほかスキルの方が良い？

キャラクター名
ウィルヘルミーナ

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
サモンシームルグ	1	8-3	メジャー	20+5	範囲(選択)	魔術	-	
効果：	2D+CL*2の回復＞3D+22							
グレートサモナー	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	効果Dのサモナスキル+1 D							
テリトリー	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	サモナースキル射程SIv*5m							
ファミリアサポート	1	-	ﾊﾟｯｼﾌﾞ	-	自身	-	-	
効果：	サモナースキル命中判定+1D							
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	エネミー識別の判定に+1D							
エンラージリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	所持品の重量上限を×2							
イクイップリミット	1		パッシブ		自身			
効果：	装備重量制限上限+5							
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：	敏捷基本値+3							
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：	最大MP+（CLV）							
マジックスピナー1	1	ﾌｪｲﾄ	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞﾌﾟﾛｾｽ		自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果：	ﾌｪｲﾄ1点 ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ 1回回復							
フックダウン	1	3	ｸﾘﾝﾅｯﾌﾟ		自身	自動成功	ｼｰﾝ 1	
効果：	種別ポーションを使用する							
フェイス：ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果：	行動値+2							
ファインドトラップ	1		パッシブ		自身			
効果：	トラップ探知+1D							
トレーニング：感知	1		パッシブ		自身			
効果：	感知基本値+3							
	1							
効果：								
	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								