

キャラクター名 シェリル・アンダーソン	プレイヤー名
------------------------	--------

メインクラス		プリースト	Lv.1:	アコライト	レベル	10
サポートクラス		サロゲート	Lv.1:	フォーキャスター	性別	女
称号クラス					年齢	21
種族		エルダナーン			境遇	師匠
出自 (効果)	英雄			目標	憧憬	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	10	9	15	15	9	25	9	HP	78
ボーナス	3	3	5	5	3	8	3	MP	106
クラス修正	0	2	0	1	0	3	2		
他修正								フェイト	5
能力値	3	5	5	6	3	11	5		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	召喚具：カドケウス		0	12				-1	
左手									
頭部	マジカルハット					3			
胴部	クルセイダーガーブ				-1	5	1		-1
補助	ダイアポイントアーマー				-1	7			-1
装身具	高位聖印								
能力値			5	0	5	0	11	8	8
スキル									
その他									
総計(右)			5	12					
総計(左)			5	0	3	15	12	7	6
総計(両)									m
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 3 d
呪歌判定	11			11	+ d
錬金術判定	5			5	+ d

所持品	
バックパック	対毒札
	秘策の手紙
ポーションホルダー	MPポーション選択時
HPポーション	
HPポーション	
MPポーション	
MPポーション	
万能薬	

現在重量： 12	冒険者セツト	
	HMPポジション×2	
最大重量： 15	所持金： 3719	預金・借金：

[illegible]

英雄の子として生まれ、師の冒険譚に憧れ、故郷のアルディオンを離れ冒険者となった。

主な戦法はプロテクションで守る、ヒールで回復する、テレポートでかく乱するの3つの補助型
 テレポートが特に得意であり、短距離なら即座に発動可能（アンパッサンとチェックメイトの演出）
 だが本人がどくさいため攻撃は苦手
 属性魔法は相性が悪いらしい

軍師を目指しているが計略を働かせるよりは各種補助とバックアップで他のPCの戦いを支えるタイプ

アースランに修行に行きサロゲートとなる
ユニコーンと契約したが、距離が遠すぎるため召喚に手間取っていたが何とか呼べるように

リビルド1回目：まったく使ってない上にキュアをレイズに変更
リビルド2回目：ステータス割り振り変更 7/8/10/21/12/25/9 が 10/9/12/15/12/25/9 に

成長の方針としてはフォーキャスター→セージとて成長させていく予定
上位職はプリーストになったのでハイプロテクション

シェリル・アンダーソン

[illegible]

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
コールスレイプニル	1	6	セットアップ	-	自身	自動		
効果： 「種別：乗り物/召喚具」の召喚具を召喚する（ユニコーンを召還する）								
アンパッサン	★	3	セットアップ	20m	単体※	魔術		
効果： 対象は戦闘移動もしくはエンゲージからの離脱が可能、ただし封鎖は突破不能								
	◇							
効果：								
ブライндームーブ	2	6	判定直前		単体	自動	1/1シーン	
効果： 命中判定に「-(SL) D」								
ブリッツセンス	★	2	効果参照	至近	単体	自動	1/1シーン	
効果： 対象のダイスロールに+1D、対象がダイスロールを振る前に使用する。								
	1							
効果：								
グランドマスター	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 『フォーキャスター』のスキルのコストを-2する（計算済み）								
エルダーマジック	1	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 魔術判定に+1D								
オピニオン	1							
効果： 交渉や説得などの【精神】判定に+1d								
ヒストリー	1							
効果： 国や町、歴史などの【知力】判定に+1d								
マジカルハーブ	2		アイテム					
効果： MPポジション×5か、HMPポジションを取得（SL2の場合）								
ハンズオブライトⅠ	1		戦闘前	-	自身	自動		
効果： フェイトを1点消費、シーン終了までプロテクションに+1D（ダメージ軽減を行う魔術の効果に+1D）								
ハンズオブライトⅡ	1		セットアップ	-	自身	自動		
効果： フェイトを1点消費、ヒールを使用可能、CL4以上《ハンズオブライトⅠ》前提								
ハンズオブライトⅢ	1	フェイト1	〈ヒール〉	-	自身	自動		
効果： フェイトを1点消費、ヒールを「範囲(選択)」にする								
エンチャントウェポン：無	1	3	メジャー	至近	単体	魔術		
効果： 武器攻撃のダメージを無属性の魔法ダメージにする、シーン終了まで								
イクイップリミット	1							
効果： 重量制限に+5								
サンクチュアリ	1	12	ムーブ	-	自身	自動		
効果： 魔術を十字（選択）射程：0sq								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								