キャラクター名
アーシェラ・マルドゥック

プレイヤー名

メインクラス	プリースト	**Lv.1:**		**レベル**	11
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	?
種族	エルダナーン			**境遇**	放浪者
出自（効果）	神官			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	9	9	26	15	21	7
ボーナス	3	3	3	8	5	7	2
クラス修正	0	2	0	2	0	3	1
他修正							
能力値	3	5	3	10	5	10	3

HP	85
MP	127
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	ビギナーズロット	至近	-1	5	0	0	0	0	0
左手									
頭部	闇夜の帽子					2			
胴部	クルセイダーガーブ				-1	5	1		-1
補助	マント					1			
装身具	高位聖印								
能力値			5	0	3	0	10	8	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	5	2	8	11	8	7 m
総計(左)			5	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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	10			10	+ 5 d
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d
魔術判定	10			10	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ベルトポーチ	
バックパック	
MPP	
MPP	
MPP	
MPP	
MPP	
MPP	

現在重量：	7		
最大重量：	18	所持金：	-17012
		預金・借金：	-40

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								
プロテクション	5	3	DR直後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ヒール	★	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象のHPを3D+43(CL*3+10)点回復								
クイックヒール	★	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	シーン1回	
効果： ヒールをイニシアチブプロセスに使用可能								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： エネミー識別を行う								
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： エネミー識別の対象：場面、範囲（視界）に変更する								
エフィシエント	6	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメ増加、ダメ軽減の魔術効果+10(SL*2)								
アフェクション	★	-	ダメロ直後	20m	単体	自動成功	ｱﾌｺ、ｼﾅﾘｵ1	
効果： ダメージロール直後、受けるダメージを0にする。								
デイメア	★	7	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 2d+15の貫通ダメージ								
エルダーマジック	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 魔術判定+1d								
タングル	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵ1回	
効果： 回避判定後（スキル・振り直し後）に使用。ダイスを一つ無視する。シナリオ1回。								
シックネス	3	6	ダメロ直前	20m	単体	自動成功	ﾗｳﾝﾄﾞ1回	
効果： そのダメロでダメ通ったら対象に【衰弱(3)】								
ファストチャネル	★	17	クリンナップ	-	単体	自動成功	シナリオ1	
効果： タングル・サンドクラウド・フォッグミラージュを一つ選択し、使用回数を1回復する								
ディビレテイト	★	6	対象の判定直前	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果： 対象の次の判定を-1D								
レイズ	★	10	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 戦闘不能を回復し、HPを2d点にする。（クリDR増加）								

「あ奴だけは誰にも手出しをさせん」

褐色のエルダナーン。尊大。義理と契約を大切にする。報恩、報復。
神に仕えるシャーマンの一族出身。だが妹が妖魔に落ちてしまったために身内の恥を濯ぐために冒険者として活動している。

というのは建前。
崇めていた精霊が瘴気により魔物化、巫女であった自身が囚われそうになるが妹が身代わりとなって自身は事なきを得るが妹は瘴気に囚われ堕落、魔物化して堕落した精霊とともに各地を徘徊して犠牲者を出している。
自身の生まれ育った里からは精霊を浄化し、妹を殺すことを命じられている。自身を育ててもらった恩があるために従ってはいるが、使命と自身の感情の間で揺れ動いている。
しかし、妹を助け出す、その事だけは己の行動の最上位に常に位置している。

キャラクター名
アーシェラ・マルドゥック

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
ナチュラルヒストリー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	敵識別+2d							
キュア	★	5	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	対象のバステを全て回復							
アニスゼディク	★	6	ダメロ直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：	そのダメロでダメ通ったら対象は縛鎖状態になる							
フォッグミラージュ	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功		
効果：	魔術判定後、そのダイスを1つ無視する。シナリオ1回。							
ディバインフォース	★	20	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：	ダメロ直前。その攻撃に+55。自身を対象にできない。							
ハイプロテクション	1	-	パッシブ	-	自身	自動成功		
効果：	プロテク効果に+8							
トリートフォース	★	7	効果参照	20m	単体	魔術	ラウンド1回	
効果：	対象がバステを受けたときに使用する。そのバステを回復する。							
パリペイティア	★	F1	判定の直後		自身	自動成功	シーン2回	
効果：	対象が判定を振った直後に使用。その判定を振りなおす。							
プリペアード	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	パリペイティアの使用回数を+1する							
ハンズオブライトⅠ	1	F1	戦闘前	-	自身	自動成功	-	
効果：	F1点消費、ダメ軽減魔術の効果に+1D							
ハンズオブライトⅡ	1	F1	セットアップ	-	自身	自動成功	-	
効果：	F1点消費、ヒールをセットアップに使用可能							
ミュトスノウレッジ	1		パッシブ					
効果：	神話・伝承に対する知識判定+1d							
モンスターロア	1		パッシブ					
効果：	エネミー識別+1D							
ベアアップ	1		パッシブ					
効果：	スキルに対するリアクションの精神ダイスロールに+1D							
ハンズオブライトⅢ	1	F1	《ヒール》		自身	自動成功		
効果：	ヒールの対象を単体→範囲（選択）に							
インテンション	1		パッシブ					
効果：	最大MP+11（CL）							
オピニオン	1		パッシブ					
効果：	交渉・説得の精神判定+1d							
トレーニング：筋力	1		パッシブ					
効果：	筋力基本値+3							
キャンセルマジック	1	2	セットアップ		自身	精神		
効果：	難易度10の精神判定を行い、成功したら、自身にかかっている魔法効果を一つ打ち消す							
効果：								
効果：								
効果：								