

キャラクター名

プレイヤー名

アウラ・アノルマル

メインクラス	アコライト	Lv.1:		レベル	6
サポートクラス	シャーマン	Lv.1:	シャーマン	性別	男
称号クラス				年齢	24
種族	ヒューリン			境遇	放浪者
出自 (効果)	王侯貴族			目標	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	9	9	9	17	18	20	9	HP	56
ボーナス	3	3	3	5	6	6	3	MP	74
クラス修正	0	2	0	2	0	2	0	フェイト	5
他修正									
能力値	3	5	3	7	6	8	3		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部	オリハルコンの髪飾り						3		
胴部	フェザーアーマー					9		1	
補助	クイックバンド							2	1
装身具	聖印								
能力値			5	0	3	0	8	9	8
スキル	マシンアーマー					2	1		
その他	プリセプト：アンアーム					3			
総計(右)			5	0	3	14	12	12	9
総計(左)			5	0					
総計(両)			5	0					
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	6			6	+ 2 d	小道具入れ	HiMP
トラップ解除	5			5	+ 2 d	ポーションホルダー	禍々しい首輪
危険感知	6			6	+ 2 d	HP	乗用馬
エネミー識別	7			7	+ 2 d	マジカルキー	蘇生薬
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d	ランタン	
魔術判定	7		1	8	+ 2 d	団餌	
呪歌判定					+ d	筆記用具	
錬金術判定					+ d	野営道具	
						小型ハンマー	
						火打石	
						バックパック	
現在重量： 14							
最大重量： 14						所持金： 3360	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：キャラ作成時に任意の3つの能力基本値+1								
プロテクション	2	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	魔術判定	-	
効果：3D+[CL]*3回復 ※聖印で+1D エアマで+2								
スロー	1	2	セットアップ	20m	単体	魔術判定	-	
効果：行動値に-[SLd]								
ディビレティト	1	6	判定の直前	20m	単体	自動成功	シーン1回	
効果：対象が行う判定に-1D								
ディストラント	1	6	DR直前	20m	単体	自動成功	ラウンド1回	
効果：対象が1点でもダメージを与えたら[恐怖]を与える								
フラザイル	5	6	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：魔防物防-[SL]*5（対象がマイナーで解除宣言か、シーン終了時まで）								
プリセプト：アンアーム	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：武器を装備していない場合、物防+[SL]*3								
ハーミット	2	-	パッシブ	-	自身	パッシブ	-	
効果：シャーマンのスキルの達成値に+{SL+1}								
ラスティ	2	7	DR直前	20m	単体	自動成功	サウンド1回	
効果：対象のダメージロールダイス数 -{SL}D								
サンドクラウド	1	-	効果参照	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象が武器攻撃の命中判定を行った後で使用。ダイスを1個除外して達成値算出								
シックネス	1	6	DR直前	-	単体	自動成功	-	
効果：攻撃で1点でもダメージを与えた場合、衰弱(SL)を与える								
デイメア	1	7	メジャー	20m	単体	魔術判定	-	
効果：魔法攻撃 2D+5貫通ダメ								
シリアスディジーズ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：フラザイルの効果で「魔法・物理防御を-[SLx5+5]する。この効果は対象がメジャーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで継続する」に変更する								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：HP回復、MP回復スキルパワーアイテムに+2								

【イメージ属性：闇(今回の軸)】
これまで一度も時代の象徴(〇の時代)とされていない闇属性に着目した事が人生の方向性を決めるきっかけとなった。
※闇属性への興味は知的好奇心が全てであり、魔法を使うことは目的ではない。手段としては(闇属性が否かに関わらず)利用する。

【キャラ設定】
王侯貴族、放浪者、好奇心

■概要
エルーラン王国の貴族であり、とある地域で鉱山都市開発を任されているアノルマル家の生まれ。兄と妹がいる。
ぼぼ一代で現在の地位を築いた両親は、子に対して、自身の興味の赴くままに人生を選択するよう常々伝えており、家を継がせることに執着していない。
そのせいか、他の家からは変わり者一家と評されている。

そのような自由な環境の中で、兄のフォールは自らの選択として、家を継ぐことを選んでいる。
一方で、アウラは、実家で読んだ歴史書などに闇属性への言及が少ないことに興味を惹かれたことを端緒として、属性とは何なのか、また、この世界はどのような
に成立したのかを研究しはじめた。
(妹のラフィネはまだ11歳と幼く、人生の選択をするには至っていない。)

21歳ごろに既存資料での研究に限界を感じ実地調査のために実家を飛び出し、多々寄り道をしながら遺跡都市ラインにたどり着く。
街外れに家を買ひ、遺跡に通う生活をし始めて現在で二年ほど。(所謂一般市民的な)世間の常識や生活能力に乏しく、研究に没頭しがちなため、孤児院の老夫婦
やギルドメンバーなど、この街で得た新たな縁に大いに支えられながら暮らしている。なお、本人にも一応その自覚はある為、折を見て恩返しをしたいと思っ
ているかもしれない。

プレイヤー名

アウラ・アノルマル

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：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	知力基本値+3							
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	物防+2、魔防+1							
ヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	国や町の概要歴史人物過去について知っているかの知力判定+1D							
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	精神基本値+3							
イミュンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	正が防具の移動修0未満の場合、0にする。							
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	装備の重量制限+5							
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：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
ミュストノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	神話や伝説に関する知力判定+1D							
オピニオン	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	交渉や説得などの精神判定に+1D							
ブラフ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	はったり、嘘について騙すなどの精神判定に+1D							
マジックノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	魔術に関する事柄について知っているかどうかの知力判定に+1D							
リサーチ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	感知判定で行う情報収集判定に+1D							
アルケミーノウリッジ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：	錬金術に関する事柄について知っているかどうかの知力判定に+1D							
効果：								
効果：								
効果：								