キャラクター名
アインマール

プレイヤー名

メインクラス	ソーサラー	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	11
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	80以上
種族	エルダナーン			**境遇**	紛失
出自（効果）	魔術師			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	15	8	8	26	7	21	6
ボーナス	5	2	2	8	2	7	2
クラス修正	0	1	0	3	1	3	0
他修正							
能力値	5	3	2	11	3	10	2

HP	76
MP	124
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	アークスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部	アミュレットハット				-1	4			-3
胴部	レビテートローブ					2			
補助	三ツ目髑髏の指輪					11	13		
装身具	真理の書								
能力値			3	0	2	0	10	5	10
スキル									
その他									
総計(右)			2	2	1	17	23	5	7 m
総計(左)									
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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	3			3	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	11	6		17	+ 3 d
アイテム鑑定	11	6		17	+ 3 d
魔術判定	11	6	3	20	+ 4 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
異次元バッグ	魔道酒×2
ベルトポーチ	聖水×1
小道具入れ	万能薬×2
┗冒険者セット	インセンス×2
┗虹の輝き	転移の呪符×2
┗祖霊の灰	ルネススパバン
ウェポンケース	香水
┗三徳包丁	耐毒符×1
ポーションホルダー	
┗ハイMPポーション×5	
ハイHPポーション	

現在重量： 21		
最大重量： 27	所持金： 1345	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								
コンセントレイション	★	-	パッシヴ	-	自身	自動成功	-	
効果： 魔術判定に+1Dする								
エルダーマジック	★		パッシブ		自身		-	
効果： 魔術判定に+1Dする								
ハイウィズダム	3		パッシブ		自身		-	
効果： 知力判定+6								
ウォーターマスター	5		パッシブ		自身		-	
効果： 水魔法攻撃のダメージ+20								
┗マリッド・ストリーム	★		パッシブ		自身		-	
効果： 水魔法ダメージでR中回避-1D								
ラーニング┐	★		パッシブ		自身		-	
効果： メイキングやCL制限を除く種族スキル1つを取得。幸運基本値-3								
マリグナントソウル	★	MP5	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果： 効果強度のあるバッドステータスを与える攻撃、スキル、パワー、アイテムと同時。その効果強度に+1。								
	◇							
効果：								
トリビアリスト	★	MP6	判定直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果： 判定の直前に使用。その判定を【知力】で代用判定する。								
エンサイクロペディア	★	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功	-	
効果： セットアップでエネミー識別を行う。								
┗コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： エネミー識別を場面(選択)の視界に行える。								
マジックブラスト	2	MP3	ムーブ	-	自身	自動成功	-	
効果：「タイミング：メジャー」「対象：単体」の魔術を「対象：範囲(4体)」に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
	◇							
効果：								
ウォータースピア	★	MP6	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果 :対象に魔法攻撃を行う。[2D+25]の〈水〉魔法ダメージを与え、HPダメージを与えた場合[放心]を与え、さらにそのラウンド中の回避判定に-1Dする。								

"弔いの魔女"アインマール・ゼーエン。Einmal sehen(wir uns wieder)。
死霊を従える辻葬儀屋のシャーマン。現世に心残りのある方、死者を弔いたい方、承ります。

かつてエリンディル大陸全土を襲った"薔薇の災厄"で恋人を喪った悲しみから、同じ犠牲者の魂を鎮めるために放浪の旅を続けている。
今もなお悔恨から現世に留まる魂は少なからず、そうした亡霊達にシャーマンの呪術でもって繋がり、成仏する助けをするのがアインマールの仕事。
あの恐ろしい災厄の爪痕は、生者死者を問わず今だ多くの人々の心に残っている。だからこそ、彼女はその傷を癒やし、前へ進む力添えとなりたいのだ。
亡霊騎士団との誓約も、彼女の葬儀屋としての大きな仕事である。

・座右の銘は「一度は数に入らない(Einmal ist keinmal)」。それに倣って彼女は一度だけなら何をしても許してくれる。何をしても。気に入った者には逆に一度だけ何でもしてくれる事もある。何でも。
・生まれはキルディアで、元々シャーマンの家系。故郷はガチガチの伝統主義であり、類まれなシャーマンの才を持つアインマールは籠の鳥となっていたが、そんな彼女を広い世界へ引っ張り上げたのがかつて冒険者だった恋人だ。
・死霊に気を使って日差しはある程度避けるようにしている。最近自分も日差しが苦手になってきて、段々アンデッド化しているような気がする。
・そのバストは豊満である。

 逆立つ氷柱の呪い
ウォータースピア：命中4D+21／ダメージ2D+25(ブーストフォース時4D+105)／HPダメージで[放心]、さらにラウンド終了まで回避判定に-1D。
 止まぬ流血の呪い
シックネス：衰弱4（シックネス3+マリグナントソウル1）
 祖の戒め
ディビレテイト、タングル、ニゲイト
 あと色々……

キャラクター名
アインマール

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
ｴﾝﾁｬﾝﾄｳｪﾎﾟﾝ：水	★	MP5	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象が行う武器攻撃のダメージを〈水〉魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで持続する。								
フライト	1	MP4	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象を飛行状態にし、【移動力】に+5mする。この効果は対象がマイナーで解除するかシーン終了まで持続する。								
レインボーカラー	★	MP8	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 使用時に属性ひとつ選択。対象の「属性」を選択した属性に変更する。この効果はシーン終了まで持続する。								
ダブルキャスト	1	MP15	メジャー	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵSL	
効果： 取得している「タイミング：メジャー」の魔術を2つ使用する。使用する魔術と対象はそれぞれ決定する。								
	◇							
効果：								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果： 魔法攻撃と同時に使用。魔法攻撃を「対象：単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]する。								
ディビレテイト	★	MP6	判定直前	20m	単体	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果： 対象が行う判定の直前に使用。その判定に-1Dする。								
ニゲイト	★	-	判定直後	30m	単体	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果： 対象が判定でクリティカルした直後に使用。そのクリティカルを打ち消す。判定の達成値は通常通り出目を合計して算出する。								
タングル	★	-	効果参照	20m	単体	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果： 対象がリアクション判定を行ったあとに使用。判定で振ったダイス1つを取り除いて達成値を決定する。								
アニスゼティク	★	MP6	DR直前	20m	単体	自動成功	R1	
効果： 攻撃のダメージロール直前に使用。対象は攻撃でダメージを与えた対象に[縛鎖]を与える。								
シックネス	3	MP6	DR直前	20m	単体	自動成功	R1	
効果： 攻撃のダメージロール直前に使用。対象は攻撃でダメージを与えた対象に[衰弱(3)]を与える。								
マジックフォージ	1	MP3	DR直前	-	自身	自動成功	シーン1	
効果： 魔法攻撃のダメージロール直前に使用する。ダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+2Dする。								
┗ブーストフォース	2	-	《ﾏｼﾞｯｸﾌｫｰｼﾞ》	-	自身	自動成功	-	
効果： 40点以下の【MP】を消費(最低1)し、《マジックフォージ》の効果に+[消費MP×2]点追加する。								
マジックノウリッジ	1		パッシブ		自身			
効果： 魔術に関する知力判定+1D								
モンスターロア	1		パッシブ		自身			
効果： エネミー識別判定+1D								
アイデンティファイ	1		パッシブ		自身			
効果： アイテム鑑定判定+1D								
カルチャー：エリンディル西方	1		パッシブ		自身			
効果： エリンディル西方に関する知力判定+1D								
ベアアップ	1		パッシブ		自身		-	
効果： スキルに対するリアクションとして行う【精神】判定に+1Dする。								
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1本使用する。								
アナライズエリア	1	6	メジャー		自身	魔術	-	
効果： 警戒行動を行うことができ、それを【知力】で代用判定できる。この効果はシーン終了まで持続する。								
マジックキャンドル	1	6	メジャー	効果参照	効果参照	魔術	-	
効果 :魔術的な火を灯し、使用者の存在するエリアを明度2、または明度3にする。フリーで明度は変更可能。この効果はシーン終了まで持続する。								
ウォーターブリージング	1	5	メジャー	至近	単体	魔術	-	
効果： 対象は遊泳状態でも【移動力】が減少しなくなり、全力移動も可能となる。 この効果はシーン終了まで持続する。								

キャラクター名
アインマール

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
キャンセルマジック	1	4	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ		自身	魔術	-	
効果：難易度10の魔術判定を行なう。この判定に成功した場合、あなたが受けている、持続している「分類：魔術」のスキルひとつの効果を解除する。どのスキルの効果を解除するかはあなたが決定する。								
マジックスピナー1	1		イニシアチブ		自身	自動成功	ﾒｲｼﾞ、ｼﾅﾘｵ1回	
効果：フェイトを1点消費する。すでに使用した《マジックフォージ》の使用回数を1回増やす。								
マジックスピナー2	1		フリー		効果参照	自動成功	メイジ	
効果：CL4以上、《マジックスピナーⅠ》1で取得可能。フェイトを1点消費する。あなたが行う魔法攻撃の対象が行うリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								