キャラクター名
イーラ＝カレンデュラ

プレイヤー名

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:**	ヒーラー	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	魔族			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	放浪者			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	14	9	9	21	9	13	9
ボーナス	4	3	3	7	3	4	3
クラス修正	0	2	0	2	0	2	0
他修正							
能力値	4	5	3	9	3	6	3

HP	61
MP	72
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	ビギナーズロッド	至近	-1	5	0	0	0	0	0
左手	軽銀の盾		0	0	0	5	0	1	1
頭部	オリハルコンの髪飾り						3		
胴部	ガードローブ					9	3	1	-1
補助	クイックバンド							2	1
装身具	高位聖印								
能力値			5	0	3	0	6	6	9
スキル									
その他									
総計(右)			4	5	3	14	12	10	10
総計(左)			5	0					
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	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9		2	11	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
禁書ネクロノミコン	
1章　ターンアンデット	
バックパック	
ベルトポーチ	
ポーションホルダー	
MPポーション×5（ホルダー）	
MPポーション×10	
ハイMPポーション×1	

現在重量：	11		
最大重量：	21	所持金： 960	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
邪神の加護	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：《幻想舞踏》使用時、一度に【幸運】の値まで使用可能にする。								
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	1	4	メジャー	20m	単体	魔術	1	
効果：対象のＨＰを3ｄ＋ＣＬ×３回復								
アフェクション	1	ー	ＤＲの直後	20m	単体	自動成功	1	
効果：対象が受けるダメージを0にする								
クイックヒール	1	6	イニシアチブ	ー	自身	自動成功	1	
効果：ヒールを使用することができる。シーン１回。								
	★							
効果：								
オイントメント	1	100G	メジャー	至近	単体	知力	1	
効果：対象が行う判定に+1Ｄする。ラウンド持続。100消費								
スティミュラント	1	ー	《オイントメント》	ー	自身	自動成功	1	
効果：《オイントメント》と同時使用する。その効果を「対象が行う判定に+1Ｄ&ＤＲに+1Ｄ&200Ｇ消費。シーン効果持続」に変更。								
スピードエイト	1	10	セットアップ	ー	自身	自動成功	1	
効果：タイミング：メジャーのスキルを同時使用し、行動済みにもならない								
ペスティサイド	2	100G	メジャー	シーン	場面	知力	3	
効果：「分類」を一つ選択する。対象が行うリアクションの判定にー１Ｄする。ラウンド持続。100Ｇ消費。シナリオＳＬ回								
（現在このスキルは習得しておりません）サプリメント	1	100G	メジャー	至近	単体	知力	1	
効果：対象が行う【知力】判定に＋1Ｄ。シーン持続。100Ｇ消費								
	★							
効果：								
ファストチャンネル	1	15	効果参照	ー	自身	自動成功	1	
効果：《サンドクラウド》《フォッグミラージュ》《タングル》のうちひとつを選択。既に使用した選択したスキルの使用回数を、1増やす。シナリオ1回。								
フォッグミラージュ	1	ー	効果参照	20m	単体	自動成功	1	
効果：対象が魔術判定を行った（スキルやフェイトによる振りなおしも終了した）あとで使用。その判定で振ったダイスの内、一個を無視して結果を出す。その結果、6のダイスが二個以下になればクリティカルではなくなり、すべたのダイスが1の目となればファンブルとなる。シナリオ1回								
サンドクラウド	1	ー	効果参照	20m	単体	自動成功	1	
効果：対象が武器攻撃の命中判定を行った（スキルやフェイトによる振りなおしも終了した）あとで使用。その判定で振ったダイスの内、一個を無視して結果を出す。その結果、6のダイスが二個以下になればクリティカルではなくなり、すべたのダイスが1の目となればファンブルとなる。シナリオ1回								

人間と大差ない・・もしかしたら、それより弱いかもしれないぐらいの力しか持っていない弱小魔族出身。
戦争から逃げてきた者（種族問わず）が多く存在する砂漠の集落に住んでいた。
が、戦争に巻き込まれ、イーラを残して集落は全滅してしまう。
イーラ本人も無事ではすまなかった（マシンリム）

・・・で、現在なぜかアンデッド創造の秘術の一端を手にして居る。
本当にちょっとだけど。
その秘術を・・・どうしようか。

とりあえず、戦争を止める（＝戦争をやる奴ら全滅）＆死んだ者達をよみがえらせるとかできたらいいなーとは思っている。

キャラクター名

イーラ＝カレンデュラ

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名

イーラ＝カレンデュラ

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
マジックノウリッジ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー	1	
効果：	魔術に関する事柄についてしっているかの【知力】判定に＋1Ｄする							
効果：								
効果：								
効果：