キャラクター名
ツェツィーリア

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	1
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	60
種族	エルダナーン			**境遇**	出世
出自（効果）	騎士			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	9	15	7	12	7
ボーナス	2	2	3	5	2	4	2
クラス修正	0	1	0	2	1	1	1
他修正							
能力値	2	3	3	7	3	5	3

HP	27
MP	38
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	マジックスタッフ	至近	-1	2	0	0	0	0	0
左手									
頭部									
胴部	ローブ					2			
補助									
装身具									
能力値			3	0	3	0	5	6	7
スキル									
その他									
総計(右)			2	2	3	2	5	6	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	7			7	+ 2 d
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d
魔術判定	7		1	8	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定				0	+ d

所持品	
MPポーション	
野営道具	

現在重量： 5		
最大重量： 7	所持金： 60	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								
プロテクション	1	3	DR直後	20m	単体	自動成功		
効果： 対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ブレッシング	1	6	メジャーアクション	至近	単体	魔術		
効果： 対象が行う判定に+1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象にHP回復を行う。対象の【HP】を〔3D+CL+3〕点回復する。 クリティカル：ダイスロール増加								
コンコーダンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :対象：場面（選択） 射程：視界 の全ての対象エネミー識別を行える。エネミー識別の判定は１回だけ行い、各エネミーの「識別値」と比較し、判定に成功したか、失敗したかを決定すること。								
エフィシエント	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+【SL+2】する。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果 :対象が戦闘不能の時に有効。難易度１０の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、【HP】を１する。なお、対象は行動済みとなる。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

親がエルダナーン騎士団の上級騎士であり、親のコネと言うより半ば強制的に騎士の道へ進められていた。
しかし、自身で敵を斬った時の感触、敵を魔法等で殺した時の独特の感覚が嫌でアコライトの道を進んでいる。
他の人が殺したり嬲り殺したりするのを見たりするのは別に何とも思わないので戦闘は仲間にやらせる。
基本的に色々な魔法を使う事に興味がある為、目下習得の為に勉強中であり、習得の為なら攻撃魔法の習得も厭わないかもしれない。