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**	9
サポートクラス	ガーデナー	**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	11	8	17	23	13	22	7
ボーナス	3	2	5	7	4	7	2
クラス修正	0	2	0	2	0	1	1
他修正							
能力値	3	4	5	9	4	8	3

HP	71
MP	96
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	召喚具：カドケウス[1/両/4]			8				-1	
左手									
頭部									
胴部	マジカルローブ					6		-1	
補助	エルダナブーツ				1	3	1	1	
装身具	高位聖印								
能力値			4	0	5	0	8	9	8
スキル									
その他									
総計(右)			4	8	6	9	9	8	8 m
総計(左)			4	0					
総計(両)			4	8					
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	4			4	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	4			4	+ 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			9	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ 2 d

所持品	
バックパック	
ポーションホルダー	
野営道具	
庇護の鏡	
毒消し	
毒消し	
フラッシュライト	

現在重量： 6		
最大重量： 29	所持金： 17112	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	5	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]								
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								
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。								
グローリー	1	2	ブレッシング	20m	自身	自動成功		
効果： 《ブレッシング》と同時に使用する。その《ブレッシング》の「射程：至近」を「射程；２０ｍ」に変更する。								
ホーリーライト	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果 :対象に魔法攻撃を行う。その攻撃のダメージは2D（貫通ダメージ）となる。また、対象が「分類：妖魔、魔獣、魔族」で1点でもHPダメージを与えた場合、【威圧】を与える。								
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。								
エンサイクロペディア	1	-	セットアップ	-	自身	-		
効果： エネミー識別を行う。この効果により、エネミー識別がセットアッププロセスで使用可能となる。								
エフィシエント	5	-	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。								
ウィークポイント	3	8	セットアップ	20m	SL体	知力		
効果： エネミー識別に成功したエネミーに有効。対象が行うリアクションに-1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。								
バイタルパート	1	5	ウィークポイント	-	自身	自動成功		
効果 :《ウィークポイント》と同時に使用する。《ウィークポイント》の「効果」の「対象が行うリアクションに-1Dする」を「対象が行うリアクションに-1Dし、対象への攻撃のダメージに+1Dする」に変更する。								
クイックサーチ	1	5	セットアップ	-	自身	自動成功	セットアッププロセス1回	
効果 :《エンサイクロペディア》と「タイミング：セットアッププロセス」のスキル一つを使用する。使用する順番はあなたが決定する。対象は同じでも別々でもよい。								
ディバインコール	1	6	セットアップ	-	場面（選択）	自動判定	ラウンド1回、シーンSL回	
効果 :「種別：召喚具」のアイテムからひとつ選択せよ。そのアイテムを装備する。もし、そのアイテムを装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
アフェクション	1	-	DR直後	20m	自身	自動成功	シナリオ中1回	
効果： 対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを０に変更する。								
グリーンサム	2	-	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：錬金術」の効果に＋【SL*2】する。								

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。

キャラクター名
ツェツィーリア

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
ガーデン：溶岩	1	6	セットアップ	20m	範囲	錬金術		
効果： 対象が行なう攻撃のダメージに+2Dする。この効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続する。								
シャングリ・ラ	1	20	ガーデン：～	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：《ガーデン：～～》と同時に使用する。フェイトを2点消費。《ガーデン：～～》を「対象：場面（選択）」「射程：シーン」に変更し、さらに「効果」のこの効果はラウンド終了か、対象が移動、転送を行うまで持続する」を「この効果はシーン終了まで持続する」に変更する。GMは演出で自然が永続的に変化するとしてもよい。								
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。								
エンラージリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 携帯品の重量制限が【筋力基本値*2】になる。								
トレーニング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：取得する際に基本カひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別スキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えても良い。《精神》								
トレーニング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：取得する際に基本カひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別スキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えても良い。《敏捷》								
トレーニング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：取得する際に基本カひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別スキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えても良い。《感知》								
トレーニング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：取得する際に基本カひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別スキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えても良い。《筋力》								
トレーニング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：取得する際に基本カひとつ選択せよ。《トレーニング：筋力》のように記述し、選択した能力基本値に+3する。選択した能力基本値ごとに別スキルとして扱う。キャラクター作成時に取得した場合、このスキルの効果によって、能力基本値の最大値である13を超えても良い。《知力》								
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：								