キャラクター名
リリィ

プレイヤー名

メインクラス	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	10
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**	14
種族	エルダナーン			**境遇**	正体
出自（効果）	一般人			**目標**	友情

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	8	8	28	18	19	7
ボーナス	3	2	2	9	6	6	2
クラス修正	0	0	0	3	3	1	1
他修正							
能力値	3	2	2	12	9	7	3

HP	67
MP	121
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	ギルマン王の錫杖	至近		14	0	0	0	0	0
左手									
頭部	闇夜の帽子					2			
胴部	レビテートローブ					2			
補助	調整の手袋					1	1		
装身具	奥義書								
能力値			2	0	2	0	7	11	8
スキル									15
その他									
総計(右)			2	14	2	5	8	11	23 m
総計(左)			2	0					
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	9			9	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	9			9	+ 2 d
エネミー識別	12			12	+ 2 d
アイテム鑑定	12			12	+ 2 d
魔術判定	12			12	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	2			2	+ d

所持品	
バックパック	マジカルキー
ベルトポーチ	にく
名馬	調理道具
小道具入れ	ドレスブック
ポーションホルダー	虹の輝き
ランチボックス	月光の種
冒険者セット	蘇生薬
毒消し	
HPPOT	エンチャントウェポン光
MPPOT	エンチャントウェポン闇
枕	エンチャントウェポン地

現在重量：	-4		
最大重量：	10	所持金：	21020
		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								
マジシャンズマイト	○	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果： +5ｄ　魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
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： CL5以上で取得可能。魔術判定に+1Dする。								
アトリビュート	○	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： +20　攻撃の魔法ダメージが攻撃対象の対抗属性の時に有効。その攻撃のダメージに+SL×4する。								
ハイアトリビュート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :+5　《アトリビュート》5で取得可能。攻撃の魔法ダメージが、攻撃の対象の対抗属性の時に有効。攻撃のダメージに+SL×5する。								
	1							
効果：								
エンサイクロペディア	★	-	セットアップ	-	自身	自動		
効果： エネミー識別を行なう。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。								
コンコーダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :「対象 : 場面（選択）」「射程 : 視界」のすべての対象に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、判定に成功したかを決定すること。								
ズム・リリィ・チェック	★	-	効果	-	自身	自動	S/1	
効果 :エネミー識別時に使用。 その識別を自動成功にする。 コンコーダンスのように複数識別できる状態で 対象が複数いる場合、一体選択すること。								
	1							
効果：								
マジックブラスト	2	3	ムーブ	-	自身	自動		
効果 :「タイミング : メジャーアクション」「対象 : 単体」の「分類 : 魔術」の「対象 : 単体」を「対象 : 範囲（《マジックブラスト》のSL×2）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。								
	1							
効果：								
マジックオペレーション	★	5	マイナー	-	自身	自動		
効果 :使用する際に属性からひとつ選択せよ。魔法攻撃の魔法ダメージの属性を、選択した属性に変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ブーストマジック	★	5	マイナー	-	自身	自動		
効果： +感知　ダメージ増加を行なう。魔法攻撃のダメージ+感知する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								

生まれは普通の村のごく平凡な一般家庭。
魔法が多少使える以外特技も特にないが12歳の頃のとある事故がきっかけで魔法の才能が芽吹く様にどんどん強力に、
危険と呼べるほどのモノになっていった。
自身でもコントロール出来ない程の魔法を制御するため、エルクレストカレッジへと入学した。
冒険者の学園という事で元々の社交性もあり友人は多かったが、
人助けをしない周りに絶望し、徐々に友人と言える友人がいなくなっていき、
そうして、仮病などで医務室に寝ている事が多くなった。

医務室勤務の神官教師（マドンナらしい）を気に入っている。
仮病を使って医務室に通っても怒られないからという理由。
元々は人助けをする熱い人間だったが
人助けをしない周りに絶望し、学園に入ってからはすっかり大人しくなった。
PC1の言動や物事への呑み込みの早さや雰囲気から特別なモノを感じ
共に過ごす事が自らへの成長につながると感じ、親友であろうと決めた。

ズム・リリィ・チェック 効果参照
エネミー識別時に使用。
その識別を自動成功にする。
コンコーダンスのように複数識別できる状態で
対象が複数いる場合、一体選択すること。
1シナリオに1回。

キャラクター名
リリィ

プレイヤー名

所持品			
エンチャントウェポン風			
エンチャントウェポン火			
エンチャントウェポン水			
マジックロック			
スナッチ			
フライト			
エグザマイン			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
	1							
効果：								
エアリアルスラッシュ	★	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：　2d6+5　対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃の魔術判定に+1D、ダメージは2D+5（風属性の魔法ダメージ）となる。								
テンペスト	★	12	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：2d6+20《エアリアルスラッシュ》1で取得可能。対象に魔法攻撃を行なう。この攻撃の魔術判定に+1D、その攻撃のダメージは2D+20（風属性の魔法ダメージ）となる。								
	1							
効果：								
マジックフォージ	◇	3	DR直前	-	自身	自動	C/1	
効果：　+6d　魔法攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+（SL×2）Dする。								
	1							
効果：								
リゼントメント	★	-	効果	-	自身	-	S/1	
効果：　魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更。ダメージにCL×10する。								
	1							
効果：								
ブレイクアトリビュート	◇	5	判定直前	-	自身	自動	S/SL	
効果：魔法攻撃の命中判定の直前に使用する。その攻撃のダメージは対象の属性の有無、種類にかかわらず、対象を対抗属性とみなしてHPダメージを算出する。								
トリビアリスト	★	6	判定直前	-	自身	自動		
効果：　判定の直前に使用する。その判定を知力判定で代用判定する。								
	1							
効果：								
チャージマジック	★	-	クリンナップ	-	自身	自動	S/1	
効果：　すでに使用した《リゼントメント》の使用回数を1増やす。								
	1							
効果：								
ラーニング	★	-	効果	-	自身	-		
効果：「タイミング：メイキング」が含まれていない種族スキルからひとつ選択せよ。選択した種族スキルをひとつ取得する。ただし、取得に一定以上のCLが必要な種族スキルは取得できない。また、幸運基本値に-3する。《ラーニング》で取得した種族スキルをあとから取得することもできない。								
ギフト	★	-	効果	-	自身	-	S/1	
効果：　ダイスロールの直前に使用する。そのダイスロールに+2Dする。								
	1							
効果：								
ラパカフト	★		効果					
効果：HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、防御力増加、魔法攻撃、全ての攻撃と同時に使用する。 その効果に+CLする。								
ブレイカブル	★		メジャー	10m	単体	自動		
効果：　対象が受けているバリアスミストの効果を受けずにその効果を無効に出来る。								
ランパクト	★	15	メジャー	10m	単体	自動		
効果：特殊攻撃を行う。命中判定は自動成功とし、命中判定を失敗させるスキル、アイテムの効果を受けない。更に攻撃の対象となったキャラクターはリアクションできない（プロフィラキシスの対象にも出来ない）。1d50のダイスロールを振る。出た目と同じダメージをダメージ軽減不可の貫通ダメージとして与える。								
ケープ	★		メジャー					
効果：戦闘でのラウンド進行中のみに使用可能。 シーンから退場できる。 使用した場合、使徒評価点が-5点される。 使用を認めない場合、GMは却下できる。								
レストタイム	★	-	効果	-	自身	自動	S/1	
効果：2d+CL　シーン終了時に使用する。HP回復とMP回復を行なう。HPとMPを[2D+CL]点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、休憩できる状況でないなどの理由で、GMはこのスキルの使用を却下しても良い。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。								
モンスターロアー	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　エネミー識別の判定に+1Dする。								

キャラクター名

リリィ

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
アナライズエリア	★	6	メジャー	-	自身	魔術		
効果： 警戒行動を行なうことが可能となり、その判定を知力判定で代用判定する。この効果はシーン終了まで持続する。								
トレーニング：知力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《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のスキルとして扱う。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を超えてもよい。								
キャンセルマジック	★	4	セットアップ	-	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。どの魔術の効果を解除するかはあなたが決定すること。								
インテンション	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 最大MPに+CLする。《バイタリティ》と同時に取得はできない。								
マジックスピナーⅠ	★	F1	イニシアチブ	-	自身	-	S/1	
効果： 既に使用したマジックフォージの回数を１回増やす								
トレーニング：幸運	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《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のスキルとして扱う。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を超えてもよい。								
イクイップリミット	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 装備しているアイテムの重量制限に+5する。								
トレーニング：筋力	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。《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のスキルとして扱う。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を超えてもよい。								
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：								