キャラクター名
テテル=ハルハル

プレイヤー名

メインクラス	プリースト	**Lv.1:**	アコライト	**レベル**	17
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	セージ	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	35
種族	エルダナーン			**境遇**	渡来
出自（効果）	神官			**目標**	正義

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	20	8	8	35	12	32	4
ボーナス	6	2	2	11	4	10	1
クラス修正	0	1	0	2	1	2	2
他修正	1	1		2		7	1
能力値	7	4	2	15	5	19	4

HP	195
MP	187
フェイト	8

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	稲妻の杖	至近	-2	9	0	0	0	-2	0
左手									
頭部	稲妻のサークレット					0	3		
胴部	カオスアーマー				-1	12	2		-2
補助	稲妻のマント					3	1	2	2
装身具	稲妻の聖印								
能力値			4	0	2	0	19	7	12
スキル				18		19	19		
その他	侵蝕値					48	24		
総計(右)			2	27	1	82	68	7	12 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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	15			15	+ 2 d
アイテム鑑定	15			15	+ 2 d
魔術判定	15			15	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	4			4	+ d

所持品	
稲妻装備リンク効果：3~4個装備	真紅の杯
ベルトポーチ	ジュエリースロット：5
異次元バッグ	防壁のクリスタル
ポーションホルダー	賢者のクリスタル
→HMPポーション*5/5	防塁のクリスタル
万能薬*2	防衛のクリスタル
毒消し*1	対抗：スタンのクリスタル
HHPポーション*2	
HMPP	"ローズクォーツ"紅水晶
祝福の花	精霊のナイフ

現在重量：	28		
最大重量：	52	所持金：	56235
		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								
エヴォリミット・エメラルド・プロテクション	6	1	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]								
ハイプロテクション	5		パッシヴ					
効果：プロテクションの効果に+[5+SL*3]する								
バリア	1		パッシヴ					
効果：メインプロセスで複数回行われる攻撃に対して、一回ずつ《プロテクション》を使用できるようになる。ただし、一回のダメージロールには一回しか使用できないことに注意すること。								
ワイドプロテクション	1	4	プロテクション					
効果：プロテクションと同時に使用する。プロテクションを「対象：範囲（選択）」に変更する								
ヒール	1	1	メジャー	20m				
効果：対象のHPを3ｄ+CL*3点回復する								
エヴォリミット・ヒールオール	3		ヒール				シナリオSL回	
効果：ヒールを射程：視界、対象：場面（選択）								
クイックヒール	1	4	イニシアチブ					
効果：イニシアチブでヒールが可能								
レイズ	1	9	メジャー	20m				
効果：対象の戦闘不能を回復し、HPを2ｄ点にする								
トリビアリスト	1	6	メジャー				シーン一回	
効果：判定の直前に使用、その判定を【知力】判定で代用判定する								
インボーク	1	5	メジャー					
効果：対象の回避判定を+1ｄ　シーン終了まで持続								
■マイナー■	1							
効果：								
■セットアップ■	1							
効果：								
クイックサーチ	1	5	セットアップ					
効果：エンサイクロペディアとタイミング：セットアップのスキル一つを使用する。使用する順番は貴方が決定し、対象は同じでも別々でも良い。								
エヴォリミット・ウィークポイント	2	8	セットアップ					
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								

レベル1取得スキル：プロテクション、ヒール　エフィシエント、アドバイス

キャラ説明
一人称：私　二人称：あなた
好きなもの：甘いもの、ぬいぐるみ、涼しい爽やかな朝
嫌いなもの：辛いもの、自分を年齢だけで侮る人、熱い場所

ディアスロンドの神官一族の生まれ、生来のエリートであり確かな実力もあるが、
エルダナーンとしてはかなり若いため一族の中では侮られており、その事を気にしている（彼女の一族では60歳が成人年齢）
ディアスロンドの閉鎖的な神殿で修行しながら育ち、なおかつエリートとしての教育も受けていたため少々高慢な面もある
しかし、神官としての志は高く、傷つく人、病める人を分け隔てなく救いたいと思っている。
そのためなら、手段を選ばず行動するだろう
要するにちょっと高慢で、ちょっと直情的なエルフお嬢様だ　どっかで見たとか言わない！

アドバイス忘れない
3ｄ6+12　魔術判定
5D+12　識別+モンスターロア+ナチュラルヒストリー
3ｄ6+2　回避（士気高揚）
6D+14+10+1ｄ+1+2+3+2+6+2　エヴォプロテ+ハイプロテクション+エフィシエント+ハンズオブライトI+防衛のクリスタル+防壁のクリスタル+防塁のクリスタル+稲妻の杖+稲妻リンク効果+真紅の杯　MP2
6D+36+10+2+3+2　ヒール+エフィシエント+アエマ+癒やしの衣+稲妻の聖印+祝福の花+真紅の杯　MP3
アドバイス5：判定直前、その判定に+2D　シナリオsl+1回　残り6/6回

キャラクター名：テテル=ハルハル

プレイヤー名：

所持品

GMPP			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エンサイクロペディア	1		セットアップ					
効果：セットアップでエネミー識別								
コンコーダンス	1		パッシブ					
効果：対象：場面（選択） 射程：司会のすべての対象にエネミー識別を行える								
フェイバード	1	2	セットアップ		場面（選択）			
効果：貴方が取得しているフェイスの効果を対象に適用する								
ホーリーフィールド	1	15	セットアップ					
効果：物防・魔防に+【精神】する。ラウンド終了まで持続。								
コーデックス：アコライト	1	-	セットアップ					
効果：コーデックス（所持者が使用する選択したクラスのコストを-2する）を取得する。このアイテムは貴方のみが携帯することができる。								
メンターアーツ	2		《コーデックス》					
効果：コーデックスと同時に使用。効果をダイスで求めるスキルに有効。魔法攻撃、HP・MP回復、ダメージ増加・軽減、行動値増加・減少を行うコーデックスで背tなくしたクラスのスキルの効果に+[SL*2]する。								
インペレイティブ	1	12	セットアップ					
効果：タイミング：セットアッププロセスのスキルを2つ使用できる。このときに同じスキルを連続して使うことが出来ない。								
■クリンナップ■	1							
効果：								
■効果参照■	1							
効果：								
尊き覚醒	1		効果参照				シナリオ一回	
効果：対象が戦闘不能になった直後に使用する。対象の戦闘不能を回復、【HP】を30点にする。また、対象が未行動の場合行動済みとならない。								
スキルエボルブ	2	12	効果参照				コーデックス携帯	
効果：効果をダイスで求めるスキルに有効。コーデックスで選択したクラスのスキルを同時に使用する。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、行動値増加、行動値減少を行う「分類：魔術」のスキルの効果に+SLDする。								
ディスタントマジック	1	4	効果参照					
効果：分類：魔術と同時に使用、その分類：魔術の射程に+10ｍする								
マスターラック	1		効果参照				シナリオ一回	
効果：判定を行った（振り直しも終了した）あとで使用する。その判定で降ったダイスの内、一個を選択し、そのダイスの目に+1する。その結果、6の目が2個以上ならクリティカルとなる								
トリートフォース	1	6	効果参照				ラウンド一回	
効果：対象がバッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する								
アレンジ・エヴォリミット・シーリィ	5	5	効果参照					
効果：攻撃の命中判定でクリティカルした時に使用する。対象にダメージ増加を行う。その攻撃のダメージに+SL*10する								
エヴォリミット・アドバイス	6		判定の直前				シナリオSL+1回	
効果：対象が行う判定の直前に使用する。その判定に+１ｄする。このスキルは貴方を対象にできない								
パリペイティア	1		判定の直後				シーン一回	
効果：対象が行う判定の直後に使用、FT一点消費。対象はその判定を振り直す。ダイス数は変更されない。								
プレディクション	1		パッシヴ					
効果：アドバイスの効果を+２ｄにする								
アフェクション	1		ダメージロール直後	20ｍ			シナリオ一回	
効果：対象がダメージを受けるDR直後に使用、そのダメージを0にする								
ラーニング：ギフト	1		効果参照				シナリオ1回	
効果：ナチュラルヒストリー取得								
ディバインフォース	1	20	DR直前				シナリオ1回	
効果：対象が行う攻撃のDR直前に使用する。自身に使用できない。その攻撃のダメージに+CL*5する。た対象はこの効果を拒否できる。								
エフィシエント	5		パッシブ					
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。								

キャラクター名
テテル=ハルハル

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
ナチュラルヒストリー	1		パッシブ					
効果：魔物識別+2ｄ								
コマンドスタイル	1		パッシブ					
効果：ウォーリア専用と書かれている武器、装身具やクラス制限：ウォーリアの防具を装備できる								
"ヒスイ"の排撃原理	1		パッシヴ					
効果：【能力値】2つに+1								
"ルビー"の合縁奇縁	1		パッシヴ					
効果：最大HPに+CL								
エヴォリミット"深化"	5		パッシブ					
効果：スキルを[SL]個選択し、そのスキルのレベルを1上昇させる。この効果でSL上限を超えても良い。								
エヴォリミット"真化"	2		パッシブ					
効果：自身の習得していない上級クラスのスキルから1つ取得する。この効果で取得出来るスキルは、回数制限の無いものに限られる。								
銀の加護	1		パッシブ					
効果：【HP】、【MP】を+15								
”サファイア”の存在証明	1		パッシブ					
効果：メインクラスの【能力】値ボーナスを2倍にする。								
《百世不磨のトパーズ》	1		パッシブ					
効果：1.フェイトを使用した時。【HP】または【MP】を30点回復する。 2.《エヴォリミット"共進"》の効果に+3し、更に同じ数値の【HP】を回復する。								
《フローライトの加護》	1		効果参照					
効果：この効果は未行動でしか使用出来ない。イニシアチブ。あなたは即座にメインプロセスを行う。1シーンに1回使用可能。								
アレンジ	1		パッシブ					
効果：取得した際、SL上限：3，5のスキルから一つ選択する。選択したスキルのSL上限に+1する。								
エヴォリミット：理解；プリーチャー	1		パッシブ					
効果：自身が取得しておらず、ギルドメンバーが取得した事のあるサポートクラスを1つ選ぶ。そのサポートクラスを取得する事で上昇する【能力】値を適用し、スキルを2つSL:1で取得する。→ディスタントマジック、マスターラック取得								
エヴォリミット：交差：パラディン	1		パッシブ					
効果：上級、称号クラスの中から1つ選択する。選択したクラスからスキルを[SL]個取得する。ただし、シナリオ回数制限のあるスキルは取得出来ない。　インペレイディブ・ホーリーフィールド								
万里一空のエメラルド	1		パッシブ					
効果：1.武器攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃から1つ選択する。その攻撃のダメージに+「現在の侵蝕値」する。2.物理防御力、魔法防御力から1つ選択する。その数値に+「現在の侵蝕値」する。3.ダメージ増加、ダメージ軽減、HPロスを行うパッシブ以外のシーン、シナリオ継続をしないスキルから1つ選択する。あなたが使用するスキルによる効果に+「現在の侵蝕値」する。								
ミュトスノウリッジ	1		パッシブ					
効果：神話や伝説についての事柄について知っているかどうかの知力判定に+1D								
ファーストエイド	1		メジャー					
効果：器用難易度10でHP1で蘇生								
モンスターロア	1		パッシブ					
効果：魔物識別判定に+1ｄ								
フェイス：アエマ	1		パッシブ					
効果：HP、MPを回復する魔術、ポーションの効果に+2								
ハンズオブブライトI	1		戦闘前				FT1点	
効果：ダメージ軽減を行う分類：魔術の効果に+1D								
ハンズオブブライトII	1		セットアップ				FT1点	
効果：ヒールをセットアップで使用可能になる								
ベアアップ	1		パッシブ					
効果：スキルに対するリアクションとしての精神判定+1ｄ								
ハンズオブブライトIII	1		ヒール				FT1点	
効果：ヒールの対象：単体を対象：範囲（選択）に変更する								

キャラクター名

テテル=ハルハル

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
バイタリティ	1		パッシブ					
効果：	最大HPに+CLする							
トレーニング：精神	1		パッシブ					
効果：	精神基本値+3							
インサイト	1		パッシヴ					
効果：	ハッタリや嘘を見抜くなどの精神判定に+1Dする							
サンクチュアリ	1	12	ムーブ					
効果：	分類魔術を対象：十字（選択）射程：0sqに変更する							
フックダウン	1		クリンナップ					
効果：	クリンナップにポーションを飲む							
イクイップリミット	1		パッシブ					
効果：	装備重量+5							
トレーニング：知力	1		パッシブ					
効果：	知力基本値+3							
スティグマ	1	FT1	効果参照				シナリオ1回	
効果：	判定を行った後で使用する。FT1点消費。その判定の達成値に+1Dする。							
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果：	携帯品の重量制限が筋力基本値*2になる							
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：								