キャラクター名
フィリア・エステル

プレイヤー名

メインクラス	アコライト	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	チューシ	**Lv.1:**	チューシ	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヒューリン			**境遇**	天啓
出自（効果）	一般人			**目標**	憧憬

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	20	9	21	9	9	17	9
ボーナス	6	3	7	3	3	5	3
クラス修正	0	2	0	2	0	1	1
他修正				1			
能力値	6	5	7	6	3	6	4

HP	77
MP	83
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	ナイフS3	至近	0	3	0	0	0		0
左手	セレスチャルシールド					6	3		
頭部	ハットS2					1		1	
胴部	ダルマティカ					6			
補助									
装身具	チューシセット								
能力値			5	0	7	0	6	10	11
スキル									
その他									
総計(右)			5	3	7	13	9	11	11 m
総計(左)			5	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	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	6			6	+ 2 d
アイテム鑑定	6			6	+ 2 d
魔術判定	6			6	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
所持品の重量について	野菜　11個
	にく　25個
敏捷のクリスタル	団子　10本
知力のクリスタル	おむすび　5個
感知のクリスタル	ルネススパバン　3個
迅速のクリスタル　2つ	ワンダリングラーメン　4個
防衛のクリスタル	
防壁のクリスタル	ポーションホルダー
防塁のクリスタル	HPポーション　4個
	蘇生薬
ランチボックス	

現在重量：	56		
最大重量：	56	所持金：	10705
		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
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
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]								
アフェクション	★		DR直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回、アコライト	
効果：対象が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								
クリエイトフーズ	★	5	セットアップ		自身	自動成功		
効果：「種別：料理」のアイテムを1個取得する。「価格：購入不可」以外の「種別：料理」のアイテムを1個取得する。ただし、アイテムの「レベル」と同じ数の「種別：食糧」のアイテムを消費。このアイテムは売ることができず、シナリオ終了時に失われる								
ダムウェイター	3	5	メジャー	20m	[SL+1] 体	器用		
効果：「種別：料理」のアイテムを対象に使用する　この効果を受けることを望まない場合、対象は回避判定を行う。これに勝利すれば、対象は効果を受けない。このスキルはあなたを対象に選択できない								
ワンプレート	1	5	ムーブ		自身	自動成功		
効果：1回のアクションで「種別：料理」のアイテムを［SL+1］個使用可能となる。また「種別：料理」のアイテムを使用するスキルでも、［SL+1］個の「種別：料理」のアイテムが使用可能。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
フードレシピ	5		パッシヴ		自身			
効果：HP、MP回復を行なう「種別：食糧、料理」のアイテムの効果に+［SL×2］								
マスターシェフ	★		パッシヴ		自身			
効果：あなたが使用するHP回復を行う「種別：料理」のアイテムの効果に「使用者が受けているバッドステータス全てを回復する」を追加する								
ソウルフード	★		メジャー	至近	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果：対象がすでに使用した使用回数に制限があるスキルひとつの使用回数を1増やす。ただし、このスキルで使用回数を増やせるのは「使用条件：シナリオ～～回」のスキルのみである。								
マリアージュ	★	5	ムーブ		自身	自動成功		
効果：1回のアクションで「種別：料理」のアイテムと「種別：ポーション」のアイテムを1個ずつ使用可能となる。また、「種別：料理」のアイテムと「種別：ポーション」のアイテムを1個ずつ使用可能。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
モダンスパイス	★	6	効果参照	至近	単体	自動成功	アーシアン	
効果：対象がHP回復、MP回復を行う「種別：食糧、料理」のアイテムと同時に使用する。その効果に+5する。								
カリキュレイト	★		イニシアチブプロセス		自身	自動成功	シーン1回	
効果：未行動の時に使用可能。イニシアチブプロセスにメインプロセスを行う(メインプロセス終了後に行動済みとなる)。								
ラストアクション	★	10	戦闘不能		自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：未行動、行動済みにかかわらず、メインプロセスを1回行う。ただし、このスキルで発生したメインプロセスでは、あなたのHPを回復したり、戦闘不能を回復させるスキルやアイテムなどは使用できない。								
フードアロマ	1	5	メジャー	20m	場面(選択)	魔術	シナリオSL回	
効果：対象があなたのいるエンゲージへ移動可能な時に有効。対象をあなたのいるエンゲージへ移動させる。この時、エンゲージから離脱させることもでき、封鎖の影響も受けない								
マイスター：魔術	★		パッシヴ		自身			
効果：魔術判定に+1Dする								

CL1　プロテクション2　アフェクション　クリエイトフーズ　ダムウェイター
クリアバスケット込みの重量で記入しています

・欲しいアイテムメモ
《シェフズキャップ》
《麒麟の料理服》
《白虎の手袋》

・設定
“古き王都”グランフェルデン。賑やかな商店街の一角に、小さいが活気のある大衆食堂がある。「彩食軒」という名のその食堂では、少ない店員が目まぐるしく働いており、フィリア・エステルもその中の一人だ。
　料理を作り、盛り付けをして、配膳をする。調理器具や皿を洗い、接客し、オーダーを聞く。客の回転が速く店員が少ない彩食軒では、全ての作業を個々人が行える必要がある。フィリアは効率よく、かつ元気いっぱいにそれら全てをこなす。老練した調理師と見紛うほどの手際の良さは、彼女の料理への愛と経験によるものだろう。
　フィリアの両親は長年この食堂で働いており、幼い彼女は香ばしく食欲をそそる匂いの中で過ごしていた。彩食軒は「万民に料理を！」をモットーにして、安く多彩な、そして美味しい料理を提供しているが、代償として殺人的に忙しかった。その惨状を間近で見ていたフィリアは、幼心に手伝えることはないかと、ナイフと食材を手に取った。完成した「料理？」はとても客に出せるものではなかったが、この日から彩食軒の店員が一人増えたのであった。彼女の料理の腕はぐんぐん上達し、今では「フィリアが彩食軒No.1シェフだ！」と褒める客もいるようになった。
　そんな彼女も、スランプに陥ってしまった。新料理のアイデアが浮かばなくなったし、腕の上達も感じられなくなった。日々の作業はどうしても似通ってしまいがちで、わずかな時間を見つけて思考しても成果は出なかった。彼女には新しい刺激が必要だったのだ。そんなある日、かつて聞いた神の声をもう一度聞いた。聖職者の修行はサボりがちで、教会にも行かずに料理にかまけていたフィリアを、慈悲深き神は見捨てなかったのである。
「決断せよ。己の成すべきことを成せ。」

キャラクター名：フィリア・エステル

プレイヤー名：

所持品

小道具入れ			
秘伝のレシピ			
冒険者セット			
太祖龍の像（封印）			
ベルトポーチ			
バックパック			
ナイフS3			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
カルチャー：エリンディル大陸西方	1		パッシヴ		自身			
効果：選択した場所に関する文化や習慣について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする								
フェイス：アエマ	1		パッシヴ		自身			
効果：HP回復、MP回復を行うスキル、パワー、アイテムの効果に+2する　他のフェイス：～は取得不可								
エンラージリミット	1		パッシヴ		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：敏捷	1		パッシヴ		自身			
効果：敏捷基本値+3								
トレーニング：筋力	1		パッシヴ		自身			
効果：筋力基本値+3								
アースノウリッジ	1		パッシヴ		自身			
効果：あなたは使用条件「アーシアン」スキルを取得できる。ただし、クラススキルは取得時にメインクラスかサポートクラスが対応するクラスでなければならない								
キャッチアウト	1	5	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオSL回	
効果：対象が「タイミング：メジャーアクション」で攻撃を行うスキルを使用したメインプロセスの直後に使用する。あなたは以後、対象が行うそのスキルに対するリアクションの判定に+2Dする。対象がスキルを使用した際の命中の成否やダメージの有無は関係ない。この効果はシーン終了まで持続する。								
ネイチャーノウリッジ	1		パッシヴ		自身			
効果：自然や植物に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする								
クリアバスケット	1	7	メジャー		自身	魔術		
効果：携帯品の重量制限に+【知力基本値】する								
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：								