キャラクター名
チェルシー・カロライト

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	7
サポートクラス	シャーマン	**Lv.1:**	プリーチャー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	アルよりもずっと上
種族	レムレス			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	23	17	7	9	9	19	6
ボーナス	7	5	2	3	3	6	2
クラス修正	1	2	1	1	0	1	0
他修正							
能力値	8	7	3	4	3	7	2

HP	90
MP	71
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	カットラス	至近	0	10	0	0	0	-1	0
左手	ボーンシールド		0	0	0	8	0	-2	0
頭部	闘士のバンダナ		1			3			-1
胴部	パッデッドアーマー					7			-1
補助	サーコート					3			
装身具	手入れ道具			1					
能力値			7	0	3	0	7	6	13
スキル									
その他	ギルドサポート								5
総計(右)			8	11	3	21	7	3	16
総計(左)			8	1					
総計(両)									m
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	7			7	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ d
呪歌判定	7			7	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイMPポーション	果実だったもの
ハイMPポーション	転生石
ハイMPポーション	転生石２
ハイMPポーション	理力符【炎】
緑のポーション	理力符【炎】
	理力符【水】
ポーションホルダー	
枕	
にく	使用した額
調理器具	

現在重量：	9		
最大重量：	23	所持金： 195	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
エレメンタルボディ	★		メイキング					
効果： 物理防御力に+5する。ただしキャラクター作成時に筋力基本値-２する。								
バッシュ	1	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
カバームーブ	1	4	セットアッププロセス	20m	自身	自動成功		
効果： 《カバーリング》を「至近」から「射程：20m」に変更する。ただし、このスキルを使用してもあなたが移動することはない。								
ボルテクスアタック	1		効果参照		自身		シナ1	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を「対象:単体」に変更、ダメージに+[CL×10]する。								
カバーリング	1	2	ダメージロールの直前	至近	単体	自動成功	防1	
効果： 対象をカバーする。								
コネクトフォース	5	4	セットアッププロセス		自身	自動成功	3回	
効果 :ダメージ増加を行う。武器攻撃のダメージと【物理防御力】に+【SL+2】する。この効果は3回まで重複し、シーン終了まで持続する。								
エレメンタルブリード	3	6	セットアップ		自身			
効果 :使用する際に属性から一つ選択せよ。ダメージ増加を行なう。あなたの属性を選択した属性に変更する。さらにあなたが行なう攻撃の攻撃の魔法ダメージが選択した属性の場合、そのダメージに+[SL(D)]する。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーンの終了まで持続する。								
コネクトドラゴン	1		効果参照		自身		シナリオ中SL回	
効果 :《コネクトアイ》か《コネクトナーブ》か《コネクトフォース》のいずれかを同時に使用する。フェイトを一点消費。あなたは「分類:竜」となり、さらに攻撃のダメージに+【筋力】する。この効果はマイナーアクションで解除を制限するか、シーン終了まで持続する。								
アームズマスタリー《長剣》	1		パッシブ		自身			
効果： 長剣を使用した命中判定に+１Ｄする。								
ソウルコンバート	1		効果参照		自身	自動成功		
効果 :「効果」に「フェイトをｎ点消費」とあるスキルと同時に使用する。フェイト1点につき[ＭＰ]10点を消費することによって、フェイトの代わりにできる。このとき必ず消費するフェイトすべてを[ＭＰ]で消費すること。ただし「分類：ロール」のスキルには効果を発揮しない。								
ドラゴンカース	1		マイナーアクション		自身	自動成功		
効果 :使用する際にバッドステータスから一つ選択せよ。フェイトを1点消費。攻撃で対象に1点でもＨＰダメージを与えた場合、選択したバッドステータスを与える。効果強度が必要な場合は1とする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
【ハイパートレーニング】	1		パッシブ		自身			
効果： 筋力値基本値に+6する。 海辺での熱いトレーニングのたまもの。カタニチッチャイセンシャノッテルヨォ！								
【脱力した姿勢】	1		イニシアチブプロセス		自身	自動成功	シーン1回	
効果： メジャーアクションのダメージを与えるスキルを1回発動できる。 無駄な力を抜くことで素早く動き出し攻撃を繰り出す技								
【やせ我慢】	1		DR直後		自身		シナリオ1回	
効果 :100点に激減できる。この効果で出来ればそのダメージ分軽減は無。自身の残HPが0の一時的HPを得る。また、ダメージを受けて瀕死に激減してもタフリーフはこの一時的HPのダメージ分軽減は無効。軽減効果は次のC(いたって)ラ。ドウェルクの熱いトレーニングによって身にしみたスキル。とパラより発生。（ダメージを直ぐ下る前に追加HPで軽減のダメージを受ける。その後に軽減した値分をダメージ分軽減する。例：100ダメージの場合　100-追加HP=H　H-軽減値=最終ダメージ）								
ディスタントマジック	1	4	効果参照		自身	自動成功		
効果： 「射程:至近」以外の「分類:魔術」と同時に使用する。その「分類：魔術」の「射程」10mする。								

チェルシーの暮らしていた地域のレムレスは、優れた技術によって感情を媒体に存在することができる。
レムレスが多くいた時代では、レムレス同士の喜びや愛で実体化できていた。だが、チェルシーのような異世界へ飛ばされてしまったレムレスにとってこの世界は孤独だった。原住民たちはオーバーテクノロジーであるレムレスに恐れを抱いたり神のように信仰したりした。その感情エネルギーによってこの世界のレムレスは実体化している。
しかし、レムレスは神でなければ幽霊でもない。ただの人間よりちょっとすごいだけの存在だ。神様のようにコロコロと姿を変えることもできないし、感情エネルギーも手に持って保持できる量も限られている。そのためチェルシーは過去自分に対して強い信仰があった村に地縛霊のように居座り続けていたのだ。そこにはエネルギーの貯蓄がたくさん。けれどアルと共に旅をするということは、エネルギーを持っていくのに限りがあるということだ。この量なら…1か月程度だろうか？…夏休みも大体1か月。アルを楽しませることくらいはできるだろう。

①アルと夏祭りを満喫した
②アルと花火を見た

キャラクター名

チェルシー・カロライト

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
アニスゼティク	1	6	ダメージロールの直前	30m	単体	自動成功	ラウンド1	
効果：対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[縛鎖]を与える。[縛鎖]はこのスキルの対象が与えることに注意。【縛鎖】を受けているキャラクターは「タイミング：セットアッププロセス」のスキル、パワーが使用できない。								
ディストラント	1	6	ダメージロールの直前	30m	単体	自動成功	ラウンド1	
効果：対象が行なうその攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[恐怖]を与える。[恐怖]はこのスキルの対象が与えることに注意。【恐怖】を与えたキャラクターを対象に-2Dされる。複数の対象に攻撃する場合なども、恐怖を与えたキャラクターを対象に含んでいれば-2Dのペナルティを受ける。								
タングル	1		効果参照	30m	単体	自動成功	シナ1	
効果：対象がリアクション判定を行った(スキルやフェイトによる振り直しも終了した)あとで使用する。その判定で振ったダイスのうち1個を選択し、それを除外して達成率を算出する(ダイスが0個となった場合、達成値は0)。その結果、6の目が1個以下ならばクリティカルではなくなり、すべてが1の目ならばファンブルとなる。								
マスターラック	1		効果参照		自身	自動成功	シナ1	
効果：判定を行った〈スキルやフェイトによる振り直しも終了した〉あとで使用する。その判定で振ったダイスの目に+1〈最大6〉する。その結果6の目が2こいじょうならばクリティカルとなる。								
トレーニング筋力	1		パッシブ		自身			
効果：選択した能力基本値+3								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果：【最大MP】＋CL								
キャッチアウト	1	5	効果参照	射程	単体	自動成功	1	
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、対象が行な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。								
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：								