

キャラクター名

エルダ

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	サモナー	Lv.1:	セージ	性別	普通の性別
称号クラス				年齢	普通の年齢
種族	エルダ			境遇	平凡
出自 (効果)	一般人			目標	無目的

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	9	9	9	24	16	12	9	
ボーナス	3	3	3	8	5	4	3	
クラス修正	0	1	0	2	0	2	1	
他修正								
能力値	3	4	3	10	5	6	4	

HP	69
MP	86
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手									
頭部	マジカルハット					3			
胴部	ローブ					2			
補助	クイックバンド							2	1
装身具									
能力値			4	0	3	0	6	8	8
スキル								2	
その他									
総計(右)			4	0	3	5	6	12	9 m
総計(左)			4	0					
総計(両)			4	0					
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	所持品	
トラップ探知	5			5	+ 2 d	手ぐるみ《アラクネ》	
トラップ解除	4			4	+ 2 d	手ぐるみ《シームルグ》	
危険感知	5			5	+ 2 d		
エネミー識別	10			10	+ 2 d		
アイテム鑑定	10			10	+ 2 d		
魔術判定	10			10	+ 2 d		
呪歌判定					+ d		
錬金術判定	4			4	+ d		
現在重量：	0						
最大重量：	9	所持金：	40	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
エルダ	★	-	P	-	自身	-	-	
効果：	あなたが取得しているスキルの「コスト」を-1(最低1)する。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。							
レイズ	★	10	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：	対象が戦闘不能の時に有効。対象の戦闘不能を回復し、【HP】を[2D]点にする。なお、対象は行動済となる。							
フェイバード	★	2	セットアップ	シーン	場面(選択)	魔術	-	
効果：	あなたが取得している《フェイス：〜》の「効果」を対象に適用する。ただし、あなたを対象に選択できない。対象がこの《フェイス：〜》を取得している場合、《フェイス：〜》の「効果」は重複する。この効果はシーン終了まで持続する。							
キュア	★	5	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果：	対象が受けているバッドステータスをすべて回復する。							
ファインドアウト	★	-	P	-	自身	-	-	
効果：	隠密状態のキャラクターがシーンに登場している時、それに気づくことができる。そのキャラクターの名称、場所などは分らないが、何人のキャラクターが囁れているかまではわかる。さらにあなたが隠密状態のキャラクターを発見する判定に成功した場合、発見されたキャラクターは[盗心]を受ける。							
ラーニング	★	-	効果参照	-	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。							
インプルーフ	★	-	P	-	自身	-	-	
効果：	プリプレイにあなたが取得しているスキルひとつを選択する。選択したスキルの「コスト」に-2(最低1)する。							
コンストリクション	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	-	
効果：	《サモン・〜》と同時に使用する。その《サモン・〜》を「対象：単体※」に変更し、「コスト」を-2する。							
ハイサモナー	★	3	マイナー	-	自身	自動成功	-	
効果：	あなたが使用するサモナーのスキルに対するリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。							
グレートサモナー	★	-	P	-	自身	-	-	
効果：	《ハイサモナー》1で取得可能。効果をダイスで求めるスキルに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行なうサモナーのスキルの効果に+1Dする。							
アニマルパクト	★	-	マイナー	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果：	「対象：自身」以外のあなたの使用するサモナーのスキルを「対象：場面(選択)」「射程：視界」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。							
クウェリィ	3	-	メジャー	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果：	GMIに対して疑問点を直接尋ねることができる。GMIはこのスキルの使用を却下してもよい。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。							
サモン・シームルグ	★	8	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術	-	
効果：	対象にHP回復を行なう。対象の【HP】を[2D+CL×2]点回復する。							
サモン・アラクネ	3	9	DR直後	20m	範囲(選択)	自動成功	防御1	
効果：	対象にダメージ軽減を行なう。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。そのダメージに-[(SL)D]する。							
ブラッドパクト	3	-	P	-	自身	-	-	
効果：	サモナーのスキルに有効。あなたが使用するスキルのコストに-[SL](最低1)する。							

少女は、自分を「エルダ」と呼んでいた。
しかし、それは本来“種族の名”であって、“個人の名”ではない。

彼女の外見は、一般的に知られているエルダ族とは大きく異なっていた。
小柄で、頭身も低かった。
そのため、「あなたは本当にエルダなのか？」と疑問を投げかけられることが多く、彼女は何度も「私はエルダです」と繰り返さざるを得なかった。

こうした繰り返しの中で、彼女は次第に自分の本当の名前を思い出せなくなっていった。
“私は誰だったのか”を忘れた結果、“私はエルダ”という言葉だけが、彼女の存在を支える最後の柱となった。

少女は非常に神経質な性格をしていた。
自分の外見や振る舞いが他人の目にどう映るかを常に気にしており、ほんの些細な表情の変化や語気の強さに過敏に反応する傾向があった。
自分が『期待されているように振る舞っているか』『正しく見えているか』を常に確認し続けるその姿は、強い不安と自己否定の裏返しでもあった。

そんな彼女は、いつも両手に手ぐるみをつけていた。
左手には「アラクネ」を模した蜘蛛の手ぐるみ。右手には「シームルグ」を模した鳥の手ぐるみ。
彼女はそれぞれに名前を与えていた。

左手のアラクネは「ラク」。
右手のシームルグは「モウヤ」。

この名前は、彼女が繰り返していた言葉から生まれた。

[illegible][illegible]