

キャラクター名

セルディ・ローレス

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	15
サポートクラス	セージ	Lv.1:	サモナー	性別	女性
称号クラス				年齢	21
種族	エルダナーン			境遇	親友
出自 (効果)	冒険者			目標	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運		
基本値	10	10	10	28	16	24	9	HP	104
ボーナス	3	3	3	9	5	8	3	MP	237
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1	フェイト	13
他修正									
能力値	3	3	3	11	7	9	4		

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	宝具(槍)	至近	0	7	0	0	0	0	0
左手	宝杖アルカディア	至近	0	64	0	0	0	0	0
頭部	ライダーメット					2			
胴部	ドライビングウェア					5			-1
補助									
装身具	グリモア								
能力値			3	0	3	0	9	10	8
スキル									
その他									
総計(右)			3	7	3	7	9	10	7
総計(左)			3	64					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				m

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数	所持品	
トラップ探知	7			7	+ 2 d	ポーションホルダー	
トラップ解除	3			3	+ 3 d	バックパック	
危険感知	7			7	+ 2 d	ベルトポーチ	
エネミー識別	11			11	+ 3 d	異次元バック	
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d	大型バイク	
魔術判定	11			11	+ 2 d	釣り竿	
呪歌判定	9			9	+ d	exMPポーション×2	
錬金術判定	3			3	+ d	ハイMPポーション×5	
						小型ハンマー	
						冒険者セット	
現在重量：	14						
最大重量：	27	所持金：	17750	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	2	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。								
コンセントレイション	1							
効果：魔術判定+1 d								
ストーンスキン	1	5	セットアップ	20m	単体	魔術判定		
効果：対象の【物理防御】+5 この効果はラウンド終了まで持続								
マジックコート	1	7	セットアップ	20m	単体	魔術判定		
効果：対象の【魔法防御】+5 この効果はラウンド終了まで持続								
	1							
効果：								
ブラッドバクト	3							
効果：サモナースキルのコスト-3								
サモン・ファープニル	1							
効果：2 d+5の無属性魔法ダメージ								
ビーストベイン	1							
効果：2 d+10の無属性魔法ダメージ								
マジックサークル	3	4	マイナー		自身	自動成功		
効果：効果をダイスで求めるスキルに[+SL d]する								
サモン・シームルグ	1	8	メジャー	20m	範囲 (選択)	魔術判定		
効果：対象のHPを【2 d+CL×2】点回復								
ハイサモナー	1		マイナー			自動成功		
効果：サモナースキルのリアクション判定-1d								
グレートサモナー	1		パッシブ					
効果：ダイスで求めるスキルの効果に+1 d								
サモンアラクネ	3	9	ダメージロールの直後	20m	範囲 (選択)	自動成功		
効果：ダメージに-SLDする								
フォースブリンガー	2		パッシブ					
効果：無属性魔法ダメージに+S L×4								

あなたともにブレイブを目指し、修行をしていた親友は、あなたよりも早く素質を見出されブレイブ（勇者）になった。親友から遅れること4年、選抜試験の場にあなたは立っている。

「はぁ、一緒にブレイブになろうって約束したのに、やっぱり先にブレイブになっちゃって…4年という歳月は短いようで長い。すでに旅立っているフレンとの差は、あの時からさらに開いただろうけど、その差を少しでも縮めるためにも、修練をかかさないと」

初めは《憧れ》だった。街を、国を襲う脅威をたった一人で押し返し国を守る英雄の姿が。笑いながら、街で会う姿と、槍を振るう姿に変わりが無い彼女にかなう相手なんていないと思っていた

冒険者だった両親は、おなじPTの仲間と一緒に依頼の多いこの街を冒険の最後に決めて暮らすようになったと聞いた。その理由は恋をしたからだって父は笑っていた。依頼のために家を空けることの多い両親の代わりに、遊び相手になっていたのは親と同じPTの子どものフレンだった。国を襲う恐ろしい化け物から国を、街を守る親の姿は、英雄と一緒に戦う姿に憧れを得た。

そんな日々は唐突に終わる。父の姿を最後に見た朝、母は泣いて、怒って、そして笑って見送ってたみたいだ。そして、私の家族は私と母とフレンの3人になって、国を出ることになった。

国を出て、旅をする中で私の母は、私たちの師匠になった。私たちに戦う術と、生きる術をしてくれた時、私にあったのは自身への《失望》私には、槍を振るう才はなかった。夢見た英雄の姿は、私には遠すぎた。たとえ私に魔法の才があったとしても、槍を振るえない私は英雄には成れないのだと悟った。

そんな私の思いを尻目に、フレンには槍を、剣を振るう才があった。器用に自分の手足の延長のように振るう姿に《嫉妬》と《劣等感》でも、彼は前向きで、まぶしかった。だから、一緒に英雄<ブレイブ>になろうと言われたとき、私は素直に一緒になろうと言えし、約束もした。そんな彼が先に英雄<ブレイブ>に選ばれたのも当然のことだと思った

[illegible][illegible]