

キャラクター名

セラ・シルフィード

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	Lv.1:		レベル	6
サポートクラス	サモナー	Lv.1:	サモナー	性別	女
称号クラス				年齢	7
種族	エルダナーン			境遇	天涯孤独
出自 (効果)	狩人			目標	扶養

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運	
基本値	12	8	8	16	16	19	7	
ボーナス	4	2	2	5	5	6	2	
クラス修正	0	0	0	2	1	2	1	
他修正								
能力値	4	2	2	7	6	8	3	

HP	50
MP	82
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	ダンシングナイフ	至近	0	2	2	0	0	0	0
左手									
頭部	メイジハット					2			
胴部	メイジローブ					3			
補助									
装身具	獣王の微笑み								
能力値			2	0	2	0	8	8	9
スキル									
その他									
総計(右)			2	2	4	5	8	8	9
総計(左)			2	0					
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	6			6	+ 2 d	冒険者キット	
トラップ解除	2			2	+ 2 d	バックパック	
危険感知	6			6	+ 2 d	ベルトポーチ	
エネミー識別	7			7	+ 2 d	ポーションホルダー	
アイテム鑑定	7			7	+ 2 d		
魔術判定	7			7	+ 2 d		
呪歌判定					+ d		
錬金術判定	2			2	+ d	MPポーション×2	

現在重量：8

最大重量：19

所持金：7633

預金・借金：

ハイMPポーション×4	
ハイHPポーション	
抗魔符(水)	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
イモータリティ	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：《トリビアリスト》を取得する								
マジシャンズマイト	1	-	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。								
エンチャントウェポン：火	1	5	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果：対象が行なう武器攻撃のダメージを、火属性の魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで持続する。選択した属性ごとに別のスキルとして扱う。								
ファミリア	2		アイテム	自身				
効果：使い魔をSL個所持。能力値を一つ選択し、その判定に+2								
ファミリアアタック	★	5	メジャー	20m	単体	感知判定		
効果：【Lv5】使い魔を所持している際に使用可能、対象に特殊攻撃を行う、（SL+2）D+C Lの貫通ダメージ								
ファイアボルト	1	6	メジャーアクション	20m	単体	魔術判定		
効果：対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは【2D+10】（〈火〉属性の魔法ダメージ）となる。クリティカル：ダイスロール増加 〈火〉の精霊の力によって、炎の弾を生み出し、投射する魔術である								
ファミリアマスタリー	★		パッシヴ		自身			
効果：【Lv1】ファミリアアタックの判定に+1 d								
ファミリアサポート	★		パッシヴ		自身			
効果：【Lv1】使用条件：使い魔携帯 使い魔を2個以上携帯している時に有効。攻撃を行うサモナーのスキルの命中判定に+1Dする。2体の使い魔に援護させて、攻撃を命中させやすくするスキル								
ファミリアプラス	★		アイテム		自身			
効果：【Lv1】使用条件：使い魔携帯 あなたが取得している使い魔の「効果」を選択した能力値を使用した判定の達成値に+2する」「選択した能力値を使用した判定の達成値に+3する」に変更する。あなたの使い魔が、より優れた能力を持っていることを表すスキル。								
トリビアリスト	★	6	判定の直前		自身	自動成功	1シーン/1回	
効果：判定の直前に使用する。その判定を【知力】で代用判定する。								
アニマルパクト	★		マイナー			自動成功	1シナリオ/1回	
効果：【Lv1】サモナーのスキルのみ使用可能。1シナリオ1回、使用するスキルを対象：場面、射程：視界に変更								
ファミリアコンビネーション	★	9	メジャー		自身	自動成功		
効果：【Lv1】取得制限：ファミリアアタック5 通常のメジャーとファミリアアタックが両立できる。順番は使用者が決定。メインプロセス1回								
サモン・アラクネ	2	9	DR直前	20m	範囲	自動成功		
効果：【Lv2】対象のダメージを-（SL）Dする。1回のメインプロセスで1回								
ブラッドパクト	★		パッシヴ		自身	自動成功		
効果：【Lv3】サモナーのスキルのコストを-S L（最低1）する。								
トラッキング	1	-	パッシヴ	-	自身	感知		
効果：残された足跡、痕跡などをもとに追跡するための【感知】判定に+1Dする。								

ファミリア能力達成値+の能力 知力 感知 に+3 ファミリアアタック 命中判定 4d+6+3+2 ダメージ判定 7d+6  
使い魔 鳥さんと狼さん あらゆる命中判定に+1 回避達成値に+2  
セラ's動物園  
鳥さんと狼さん(ファミリア)、ポメロ、禿さん  
4歳の時、村の外れで動物たちと戯れていると偶然村の方から黒煙が見え嫌な胸騒ぎがして村に戻ると盗賊に襲われた後で、セラ以外の住人は男性は死に女子供の姿は見えなかった。

その後救助に来た自警団に近くの町まで助け出され、身寄りが無いため孤児院に入れられる。(ここで2年過ごす)  
6歳の時、セラを気に入った貴族が養子として引き取る、貴族の家で1年過ごすとその貴族のセラに対する仕草や言動が思いのほか気持ち悪かった為、皆が寝静まった隙隙を見て屋敷を逃亡。

その後は放浪生活を送る(この時に使い魔の鳥さんと出会う)  
飯や宿に関しては冒険者の亡骸からお金を取ったり小動物から木の実を貰ったりで生活していた。  
(この時はまだ動物たちと喋れないためフィーリングで())

貴族の屋敷の近くの村や町は引き取り手の貴族から捜索願いの張り紙(セラの似顔絵付き)が貼られておりもっと速くに逃げなきゃと思い馬車に乗る、その時に今のパーティーメンバーと出会うのである。

現在のギルドに身を置く理由は  
身を隠したい  
少し長くいすぎて居心地がよく、もう失うのが怖いからである  
この2つが主な理由であるが迷惑と思われたり、元の貴族に引き渡されるようであれば逃げる事も考えてはいる。

キャラクター名=

セラ・シルフィード

プレイヤー名

**所持品**

[illegible]