キャラクター名
フィリア・ディルウッド

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	サモナー	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	58
種族	エルダナーン			**境遇**	天涯孤独
出自（効果）	神官			**目標**	運命

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	8	16	9	23	9
ボーナス	2	2	2	5	3	7	3
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	2	2	2	7	5	8	4

HP	41
MP	79
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	召喚具：カドケウス	至近	0	5	0	0	0	-1	0
左手									
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			2	0	2	0	8	7	7
スキル									
その他									
総計(右)			2	5	2	0	8	6	7 m
総計(左)									
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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 2 d
エネミー識別	7			7	+ 2 d
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					+ d

所持品	
森林冒険セット	
キャップライト	
ベルトポーチ	

現在重量： 7		
最大重量： 9	所持金： 435	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
フォティテュード	★	-	パッシブ・メイキング	-	自身	-	-	
効果： キャラクター作成時に【精神基本値】に+3する。								
コンセントレイションイト	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 魔術判定に+1Dする。								
ファミリアメモリー	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： あなたが受けている戦闘不能を回復し、【HP】を[SL×10]点まで回復する。あなたが未行動だった場合、行動済にはならない。								
フォーリングアウト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象が敵キャラクターでないキャラクターを対象としてスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了する。スキルは使用されたことになるので、対象は通常どおりにコストを消費する。								
リゼントメント	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	メイジ・シナリオ1回	
効果： 魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象：単体※」に変更し、ダメージに+[CL×10]する。								
エンチャントウェポン：風	★	5	メジャー	20m	単体	魔術	-	
効果： 対象が行なう武器攻撃のダメージを、選択した属性の魔法ダメージに変更する。シーン持続。								
サモン・アラクネ	5	9	DR直後	20m	範囲(選択)	自動成功	防御中1回	
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。同じタイミングで複数の《サモン・アラクネ》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定する。								
ブラッドパクト	3	-	パッシブ	-	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。								
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・ファーブニル	★	9	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術	-	
効果： 対象に魔法攻撃を行なう。その攻撃のダメージは[2D+5](〈無〉属性の魔法ダメージ)となる。								
ディバインコール	★	6	セットアップ	-	自身	自動成功	ラウンド1回・シーンSL回	
効果 :「種別：召喚具」からひとつ選択せよ。そのアイテムを装備する。もし、そのアイテムを装備する部位に別のアイテムを装備していた場合、それらを装備から外しても、携帯品としてもよい。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
エフィシエント	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+[SL×2]する。								
ミュトスノウリッジ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 神話や伝承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。								
フェイス：アラクネ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： ダメージ軽減を行なうスキルのコストに-1する(最低1)。								
トレーニング：精神	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 取得する際に能力基本値からひとつ選択せよ。選択した能力基本値に+3する。								

上記年齢は1003年の物

一人称：僕

・誓約
「召喚士と使い魔」
【恩恵】パッシブ。あなたはスキル《ファミリアメモリー》を、SL1で取得している。
【束縛】あなたが《ファミリア》を取得した場合、《ファミリアメモリー》を使用できなくなる。
「救国の賢者」
【恩恵】パッシブ。あなたはスキル《フォーリングアウト》を、SL1で取得している。
【束縛】あなたが成長点を消費してコネクションを取得した場合、《フォーリングアウト》を使用できなくなる。

「僕が信じられるのはコピアとアラクネ様のみ・・・馴れ合いはしないから」

　小さな農村の小さな神殿でアラクネを信仰する一家の生まれ。
　長閑な村は自然が豊かで虫と触れ合う機会が多かった。そのため虫に対する忌避感は一切なく、村の男の子と共に森林散策に出かけるほど活発な少女時代を過ごす。一人称が僕なのはその時の名残である。
　村で唯一の神官の家だということもあり、両親から召喚術を教えてもらい村民の治癒を担う重要な役割を果たしていた。純粋な神官と比べると明らかに力不足ではあったが、穏やかな村では十分だった。コピアと名付けた蜘蛛の使い魔と共に村に貢献し、誰からも愛されていた。
　しかし、フィリアが18歳となった年のある日、平穏は妖魔によって破られることになる。妖魔は人に扮し、村で快く泊めてくれた一家の父親を秘密裏に処理した後に成り代わると、それを足掛かりに一家全員、近所の家と次々と村人は妖魔に成り代わって行った。
　気付いた時には神殿も取り囲まれており、戦う力がほとんどなかったフィリアの一家はその日に全滅した。

キャラクター名
フィリア・ディルウッド

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
アニマルエンパシー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：　「分類：動物、魔獣」のエネミーと意思の疎通ができる。どの程度まで意思の疎通ができるかはGMが判断すること。								
アニマルコントロール	★	6	メジャー	至近	単体	精神	シーン1回	
効果：対象が「分類：動物、魔獣、霊獣」の時に有効。対象の【精神】と対決を行なう。この対決に勝利した場合、対象を行動済にする。								
アイテムマスタリー	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：【HP】や【MP】を消費することで効果を発揮するアイテムを使用する時、そこで消費する【HP】や【MP】に-2(最低1)する。消費した【HP】や【MP】の値によって効果が変化する場合は、このスキルの効果を除いた【HP】や【MP】を消費したとみなして効果を求めること。								
効果：								
効果：								
効果：