キャラクター名
フィル

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	サイバーオーガン	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	15
種族	ヴァーナ			**境遇**	渡来
出自（効果）	闇の一族			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	13	12	24	6	15	10	9
ボーナス	4	4	8	2	5	3	3
クラス修正	1	1	2	0	2	0	0
他修正							
能力値	5	5	10	2	7	3	3

HP	83
MP	83
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	ポイズンダガー	至近	0	12	0	0	0	-1	0
左手									
頭部									
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	ロストデビルズマント				1	2			
装身具	天空の寵愛				1				
能力値			5	0	10	0	3	17	10
スキル									
その他									
総計(右)			5	12	12	7	3	16	9 m
総計(左)			5	0					
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	7			7	+ 2 d
トラップ解除	5			5	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
冒険者セット	
ポーションホルダー	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	
毒消し	
水牛	
ハイHPポーション	
ハイMPポーション	
バックパック	
ドロップポーチ	
聖水	

現在重量：	14		
最大重量：	31	所持金：	18360
		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
アクロバット	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 猫族、作成時に敏捷基本値に+3								
ワイドアタック	2	4	メジャー	武器	範囲(選択)	命中		
効果： 武器攻撃を行う。2体以上を対象に取ったらダメージ+[SLx2]								
アームズマスタリー：短剣	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した武器を使用した命中判定に+1D。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果 :対象が「タイミング:パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用。 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								
コンシールアタック	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 攻撃の命中判定に+1D。 ダメージに+[(SL)D]。								
ジャストディフェンス	2	-	判定の直後	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果： 回避判定の直後に使用。 その判定の達成値に+2								
シャドウブレイド	3	6	マイナー	-	自身	自動成功	短剣使用 隠密	
効果： 白兵攻撃のダメージに+[SL×10]。 この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
シャドウストーク	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :移動を行っても隠密状態が解除されず、隠密状態を維持したままエンゲージが可能となる。 この効果はスキル、パワー、アイテム、ギルドサポートの効果による移動時も有効。								
魔術<光> イメージボディ	1	5	セットアップ		自身	魔術判定		
効果： 回避判定の達成値に+[SL×2]。 この効果はラウンド終了まで持続する。 クリティカル:コスト0								
ドッジムーブ	4	2	効果参照	-	自身	自動成功	盾非装備	
効果： 回避判定と同時に使用。その回避判定の達成値に+[SL+2]。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 回避判定に+1D。								
アームズリンク	3	6	セットアップ	-	自身	自動成功	選択武器装備	
効果 :装備している武器ひとつを選択。 選択した武器を使用した武器攻撃の命中判定の達成値に+SLし、ダメージに+[SL×2]。 この効果はシーン終了まで持続する。								
アクティブカム	2	-	ムーブ	-	自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： 【HP】を5点消費。 隠密状態となる。 エンゲージの状態は問わない。								
カッティングエッジ	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	短剣・鞭使用	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL×3]。 この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ピアシングストライク	3	5	ダメージロールの直前	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃のダメージロールの直前に使用。 その攻撃のダメージに+[(SL)D]。								

威風の誓い/回避判定に+1D。/「装備部位:頭部」の防具を装備した場合、自身が行う回避判定は全て失敗となり、回避判定中に「タイミング:リアクション」のスキルやアイテム、パワーも使用できない。

猫族のヴァーナの青年。
身の軽さを活かして強襲を仕掛けたり、隠密行動を取ることを得意とする。
幼少期から訓練を受けてきた。足音を消して歩くのが癖になってる。
性格としては自由奔放。昔から縛るもののほとんどない生活を過ごしてきたこともあり、自分の思うように行動しがち。
ギルドに入ってから少し協調性というものを覚えてきた。

かつては盗賊ギルドに所属していて、商人ギルドの荷車や富豪の肥えた財産などを狙い強奪を繰り返してきた。
ある日、裏カジノから景品を盗んだ際、そのうちの1本のダガーに目が留まる。それは毒々しくも美しく、一目で逸品だと確信した。
迷うことなくそれを手に取ったが、そのダガーは所有者に『正義を体現させる』という宿命を背負わせる物だった。
その日を境に悪事を働いていない者から金品を盗むという行為ができなくなってしまった。
それどころか望んでもいない善行を無意識のうちに行ってしまう。

最初は戸惑い、その宿命を呪いもしたが、そのような日々を過ごしていくうちにこの宿命を背負っていくのも悪くないと思い始めた。
それを機に盗賊ギルドを去り、ターゲットをダンジョン・魔物・裏の世界の者たちに絞り1人行動してきた。
直に1人での活動にも限界を感じてきたため、新たにギルドに身を置くことにした。

悪事を働くことはできなくなったが、トレジャーハンターとしての側面は変わらず、遺跡に眠るお宝を追い求めるようになった。
今はどこかの遺跡に眠ると言われている大秘宝を見つけ出すことが1つのモチベーションとなっている。

キャラクター名
フィル

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
スタイル:ウツロ	5	15	効果参照		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果 :≪イメージボディ≫の効果中のみ使用可能。 回避判定に成功した時に使用。 エンゲージの状態を問わず隠密状態になることができる。								
インテンション	★	-	パッシブ		自身	-		
効果： 【最大MP】に+CL。≪バイタリティ≫と同時取得不可。								
アサシンⅠ	★	-	効果参照		自身	自動成功		
効果： 自身が、効果強度の設定されているバッドステータスを攻撃で与えた直後に使用。 フェイトを1点消費し、その効果強度に+1。								
アサシンⅡ	★	-	戦闘前		自身	自動成功		
効果 :CL4以上で取得可能。フェイトを1点消費し、隠密状態になる。 もし飛行状態になるスキルを取得している場合、隠密状態になる代わりにそのスキルを使用してもよい。								
パラディオンⅢ	★	-	アサシンⅡ		自身	自動成功		
効果 :CL7以上で取得可能。≪アサシンⅡ≫と同時に使用。 フェイトを1点消費することで、自身は戦闘開始時に任意の場所から戦闘に参加できる。								
エンラージリミット	★	-	パッシブ		自身	-		
効果： 携帯品の重量制限が[【筋力基本値】×2]となる。								
アーツ:ウツロ	1	6	判定の直前		自身	自動成功	シナリオSL回	
効果： ≪イメージボディ≫の効果中に有効。 回避判定の直前に使用し、その判定に+2D。								
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：								
効果：								