キャラクター名
フィル

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	8
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	アコライト	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	30
種族	ネヴァーフ			**境遇**	渡来
出自（効果）	闘士			**目標**	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	10	11	12	21	16	16	6
ボーナス	3	3	4	7	5	5	2
クラス修正	0	0	0	2	2	1	1
他修正							
能力値	3	3	4	9	7	6	3

HP	59
MP	102
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	風精魔杖・風	至近	-1	5	0	0	0	1	5
左手									
頭部	伝承武具　防御【CL+1】					8			
胴部	古代の胸当て				-1	11		-1	
補助	ミスリルの腕輪					2	2		-1
装身具	風の司の護符							5	
能力値			3	0	4	0	6	11	8
スキル	ｱﾀﾞﾏﾝﾄ･ﾌｪｲｽ					3		2	
その他									
総計(右)			2	5	3	24	8	18	12 m
総計(左)			3	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	3			3	+ 2 d
危険感知	7			7	+ 2 d
エネミー識別	9			9	+ 2 d
アイテム鑑定	9			9	+ 2 d
魔術判定	9			9	+ 2 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	3			3	+ d

所持品	
MPポーション	ポーションホルダー
冒険者セット	MPP【ホルダー中】
MPポーション	ビギナーズロッド【シスターの】
毒消し	HPP
ﾌｧｲﾝﾎﾟｲﾝﾄｱｰﾏｰ・聖印売却	称号の印
バックパック	スライムポーション
熟練の証	
火鼠の手袋	
老樹の杖	
HMPP	

現在重量：	15		
最大重量：	15	所持金：	5594
		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
アダマント	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	作成時に物理防御力+3							
マジシャンズマイト	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功	5	
効果：	魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。							
プロテクション	5	3	DR		自身	自動成功	5	
効果：	SLD分ダメージ軽減							
エリアルセイバー	5		パッシブ		自身		5	
効果：	風の魔法ダメSL×４							
ヒール	★	4	メジャー	20ｍ	単体	魔術判定		
効果：	３D6+CL×3HP回復							
エリアルスラッシュ	★	6	メジャー	20ｍ	単体	魔術判定		
効果：	2D+5の魔法【風】ダメージ【命中が３ｄ６】							
エンサイクロペディア	★		セットアップ		自身			
効果：	セットアップでロアが出来るよ							
エフィシエント	3		パッシブ		自身		5	
効果：	魔術にSL×2の効果【プロ・エリアル】							
コンコーダンス	★		パッシブ					
効果：	全体にロア出来るよ							
マジックブラスト	2	3	ムーブ		自身		3	
効果：	対象をＳＬ×２体に変更							
ディジニ・ブリーズ	★		パッシブ					
効果：	ダメ１でも与えれば防護点-10							
ウィークポイント	2	8	セットアップ		SL体	知力	3	
効果：	識別した対象のリアクション-１D							
バイタルパート	★	5	ウィーク		自身	自動成功		
効果：	WPの効果に＋ダメージ＋１D							
クイックサーチ	★	5	セットアップ					
効果：	セットアップでエンサイと別にもう一つスキルが使える							
サーチリスク	1		パッシブ		自身	危険判定		
効果：	危険感知に+1D							

他の大陸のとある部族の元跡継ぎ候補No1だった方のですが、他の跡継ぎ候補と争いになったので身を引いてこの大陸に渡ってきた。最近故郷の悪評が聞えてきて戻るかどうかで悩んでいる。
①別大陸から来たので、最初言葉が通じなくてボディランゲージで意思疎通をしてた癖
②ヒールで怪我が軽く見られ無い様に、毎回ハグと言う代償を与える事にしている

族長の長男と言う事で、文武供に厳しく躾られてたが当人は「筋肉は全てを超越する！」と、筋トレに精を出す日々であった。
3歳年下の弟がおり、兄弟仲は良好で有ったが家臣から「フィル【脳筋】では一族を纏める何て不可能である！貴方こそが族長を継ぐべきです！」と、祭上げられようとしていた。
そんな折、族長である父が急死しこのままでは部族中で紛争が起こる？となり、弟に全てを任せて単身国を捨てた。

大陸を渡り、見知らぬ土地で通じぬ言葉。しかし、それでも筋肉は全てを超越する！と、ボディーランゲージで意思疎通をしながら言葉を覚え仕事を覚え冒険者として育っていった。

その際に加入したギルドでジョン・ドゥと出会う。二人で一緒に色々と冒険をしたが、有る大きな依頼を終えた際にギルドマスターやベテラン組が一挙に引退してしまい、ギルド「忍び寄るサイコカンパニー」を引き継いだ。
最初の【サイコカンパニー】の仕事で【ジョン・ドゥ記憶を失う事件】が起きてしまい、【ジョンドゥ・セイナ】と供にチェルノブイリに来た。

2話で出たジョンドゥに渡したブーメランパンツは、昔ジョンドゥの使用していたパンツ。一緒に体を鍛える為にレスリングでもしていた思いでの品
　最近ギルドに入ったメンバーには自分が先輩がそうで有った様に、苦労は有れど最後に振り返った時に楽しい冒険者生活で有ったと
　笑顔で語れるようにとなって欲しいと思っていた。
　しかし、現実にはチェルノブイリで救えなかった人々、仲間を失い新しい仲間を失う恐怖で仲間を作れない少女・・・彼等を見てフィルは考えた

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
モンスターロア	1		パッシブ		自身			
効果： エネミー判定に+1D								
インテンション	1		パッシブ		自身			
効果： 最大MP＋CL								
トレーニング	1		パッシブ		自身			
効果： 知力+3								
フェイス:ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果： 行動値+2								
トレーニング	1		パッシブ		自身			
効果： 感知+3								
トレーニング	1		パッシブ		自身			
効果： 敏捷+3								
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：								
効果：								
効果：								