キャラクター名
ヴィ・ラ・シャンドラ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	9
サポートクラス	ダンサー	**Lv.1:**	ダンサー	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	フィルボル			**境遇**	大成功
出自（効果）	闇の一族			**目標**	好奇心

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	21	18	10	7	9	21	9
ボーナス	7	6	3	2	3	7	3
クラス修正	1	1	2	0	0	1	1
他修正						-1	
能力値	8	7	5	2	3	7	4

HP	101
MP	75
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	ファントムレイ	至近	0	15	0	0	0	-3	0
左手									
頭部	ゴールドヘルム				-1	6			
胴部	ブリガンダイン					9			-1
補助	ファインポイントアーマー				-1	5			
装身具	専心のアミュレット		1						
能力値			7	0	5	0	7	8	13
スキル	マジックレジスト、バトルステップ		3	3	3		3		
その他				1					
総計(右)			11	19	6	20	10	5	12 m
総計(左)									
総計(両)									
ダイス数			3 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	3			3	+ 2 d
トラップ解除	7			7	+ 3 d
危険感知	3			3	+ 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					+ d
呪歌判定	7			7	+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	
ベルトポーチ	
冒険者セット	
MPポーション*4	
HPポーション*2	
野菜	
ポーションホルダー	
理力符	

現在重量：	11		
最大重量：	49	所持金：	-5125
		預金・借金：	500

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
マジックレジスト	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 作成時に魔法防御力+3								
アームズマスタリー:両手剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器を使用した命中判定のダイス+1D								
バトルステップ	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 《ステップ:》の効果中、命中判定の達成値、回避判定の達成値、ダメージにそれぞれ+[SL]する								
ステップ:ファイア	3	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： シーン中、ダメージ+[SL*3]								
ステップ:アース	3	4	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： シーン中、物理防御力と魔法防御力に+[SL*3]								
クイックステップ	1		セットアップ			自動成功		
効果：								
エンカレッジ	1	6	イニシアチブ	20m	単体	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果： 未行動の対象にのみ使用可能。イニシアチブでメインプロセスを行う。対象はこの効果を拒否可能								
フェザータップ	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功		
効果： 飛行状態になり、戦闘移動を行う。飛行状態はメインプロセス終了時まで持続する								
エアリアルレイブ	5	7	メジャー	至近	単体	命中	飛行	
効果： 白兵攻撃を行う。命中判定+1Dし、ダメージ+[SL*3]								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	単体*	自動成功	ｼﾅﾘｵ1	
効果： 武器攻撃と同時に使用。ダメージ+[CL*10] シナリオ一回								
ダンシングヒーロー	1	-	判定直前	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果： 判定ダイス+1D								
カバーリング	1	2	DR直前	至近	単体	自動成功	防御中1	
効果： カバーを行う。行動済みにならず、行動済みでも行える								
カバームーブ	3	4	ｶﾊﾞｰﾘﾝｸﾞ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝSL	
効果： 同時に使うカバーリングの射程が20mに変更								
ウェポンガード	1	4	DR直後	-	自身	自動成功	1/MP	
効果： 武器攻撃のダメージに-[武器の攻撃力/2]する								
スラッシュブロウ	3	3	DR直前	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果： 武器攻撃のダメージに+[SL*2]Dする								

運命を信じるフィルボルの少女。
物事は何か宿命や因果に導かれて起きるという風に割り切っているため、一つ一つの物事で特別悲観的になったり、思い悩んだりはしない。運命は自分の知るところの内外を問わず渦巻き、その中には自分ではどうしようもない事柄もあるため、結果が全て自分の行いによるものだとは考えないのだ。状況を努めて楽しもうと思っている訳ではないが、運命の在り様の一つだと捉えているので大体平静で、穏やかである。ただし、全てを天命の責任にする訳では無い。
出会いに恵まれていることを自覚しており、他者への親愛の情は深い。また自分に優しくする人に優しく、辛くあたる相手に辛くという分かりやすい対応をする
欲求に素直なので、欲しい物に対する出費を惜しまない。金は使うものであり、無意味な蓄財はしない。それにしたって本来守るべき相手から金を借りようとするのはどうかと思うが。まあ、娯楽より実用を重んじる性分ではある

生まれはミケと同郷。代々陰ながらにゃん＝ごろごろ家の人間を助けることを義務とされてきた。ミケが家出をしたので、ミケを助けるという義務は果たすために家を出る。しかし、生来の浪費癖のせいで金銭的に余裕がない。
体を鍛えているが、集中力がすぐに切れるので長期戦が苦手。一人の敵に深く集中する性格がそうさせるのか。

【その他】
多分名前は『ヴィ』だと思われるが、短いので『ヴィラ』とか『シャンドラ』とかよく呼ばれる。短すぎるのも考え物

【人間関係】
エイジ・カオウ
・マイペースが長い苦労によって醸成されたのが分かる。リーダーの資質は認めているが、その見識で過去を見抜かれないかは不安に思う

ミケ・にゃん=ごろごろ
・守るべき主。一番優先順位が高い。自由なのも今までを思えばよいことだ。時折、例えば彼女をじゃらす時など、自分だけが相手のことを良く知っているような感覚になる。

キャラクター名
ヴィ・ラ・シャンドラ

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
シックスセンス	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 奇襲に対し、ダイスペナルティ無しでリアクション出来る								
エンラージリミット	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 所持重量が[筋力基本値*2]になる								
リムーブトラップ	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 罠解除の判定ダイス+1D								
トレーニング:筋力	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング:器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 器用基本値+3								
トレーニング:精神	1		パッシブ	-	自身	-		
効果： 精神基本値+3								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 【精神】判定のリアクションダイス+1D								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	ｼｰﾝ1	
効果： [種別:ポーション]のアイテムを一つ使用する								
	1							
効果：								
	1							
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：								