キャラクター名
枯れ井戸のフィルマン

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	4
サポートクラス	シーフ	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	おっさん
称号クラス				**年齢**	51
種族	ヒューリン			**境遇**	略奪
出自（効果）	冒険者			**目標**	人探し

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

HP	51
MP	45
フェイト	7

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	S1ダーク	至近	0	5	0	0	0	0	0
左手	S1ダーク	至近	0	5	0	0	0	0	0
頭部	ドミノ					2			
胴部	S3ローブ					2			
補助	バックラー				1	2			-1
装身具	シーフズツール								
能力値			7	0	8	0	2	15	8
スキル	スタイル：ラヴァーダ		2	2					
その他									
総計(右)			9	7	9	6	2	15	7 m
総計(左)			9	7					
総計(両)			9	12					
ダイス数			3 d	2 d	3 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	7		1	8	+ 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					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	└野菜*4
ベルトポーチ	
冒険者セット	【マウント】
キャップライト	馬車
ポーションホルダー	
├HPポーション	【アームズクリスタル】
└MPポーション*2	S1ダーク
	└精霊：地のクリスタル
ランチボックス	S1ダーク

現在重量： 7		
最大重量： 16	所持金： 2170	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
プロビデンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 作成時にフェイト+1								
ワイドアタック	1	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	-	短剣使用	
効果 :取得する際に「短剣、鞭」からひとつ選択せよ。《アームズマスタリー：短剣》のように記述し、選択した武器を使用した命中判定に+1Dする。選択した武器ごとに別のスキルとして扱うが、複数の《アームズマスタリー：～～》を同時に適用できない。								
スイングダガー	★	5	効果参照	-	自身	自動	短剣使用	
効果 :投射による射撃攻撃と同時に使用する。その攻撃で使用した武器はあなたの手に戻り、装備品となる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ストライクスロー	5	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 投射による射撃攻撃のダメージに+[SL×4]し、射程に+10mする。								
アンビデクスタリティ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果 :「右手」と「左手」にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備している時に有効。装備しているふたつの武器の「命中修正」「攻撃力」「行動修正」を合計し、「種別」をすべて揃えた「装備部位：双」のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の「効果」はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
バタフライダンス	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 回避判定に+1Dする。								
インタラプト	★	-	効果参照	視界	単体	自動	-	
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となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。								
フェイント	★	4	マイナー	-	自身	自動	-	
効果： あなたが行なう武器攻撃の対象が行なうリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	自身	自動	盾非装備	
効果： 回避判定と同時に使用する。その回避判定の達成値に+[SL+2]する。								
	1							
効果：								
スタイル：ラヴァーダ	1	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：「重量：4」以下の武器を使用した武器攻撃に有効。その攻撃の命中判定に+2、武器攻撃のダメージに+[SL×2]する。ただし、他の《スタイル：～～》を取得出来なくなる。								
リムーブトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ解除の判定に+1Dする。								
ファインドトラップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知の判定に+1Dする。								

衰退した出身村を復興するべき人探しを続ける冒険者。
短剣使いの壮年男性であり、特に投擲を得意な戦法とする。

一人称：俺
二人称：おまえさん
三人称：連中

二児の父だが妻は既に他界。
毎晩夜の店に通う常連。

【出自：冒険者】
リムーブトラップを取得。両親は共に冒険者だった。「大地を掘れば酒が湧く」という神秘の村、ルペの出身者。

【境遇：略奪】
ルペ村の酒湧き井戸が妖魔に破壊され、基幹産業を喪失したルペは辺境の田舎町へと成り下がった。

【目的：人探し】
かつて酒の湧いた枯れ井戸を守り続けて10数年。水を酒に変える奇跡を起こす者がいるという噂を聞いた。その人物であればこの枯れ井戸を甦らせる事ができるかもしれない。

伝承武具：湿った酒鎧(革鎧)
継承：怪物

キャラクター名：枯れ井戸のフィルマン

プレイヤー名：

所持品			
└弱体：スリップのクリスタル			
S3ローブ			
├器用のクリスタル			
├敏捷のクリスタル			
└感知のクリスタル			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
フェンサーⅠ	★	－	効果参照	－	自身	自動	－	
効果：武器攻撃と同時に使用する。フェイトを1点消費。その攻撃のダメージに+[(その攻撃の対象の数)D]する。								
フェンサーⅡ	★	－	判定の直前	－	自身	自動	－	
効果：リアクションの判定の直前に使用する。フェイトを1点消費。そのリアクションの判定に+2Dする。								
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：								
効果：								