キャラクター名
カーミル

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	2
サポートクラス	ウォーリア	**Lv.1:**	ウォーリア	**性別**	女
称号クラス				**年齢**	16
種族	ヴァーナ			**境遇**	親友
出自（効果）	傭兵			**目標**	人探し

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	11	11	12	6	11	6	8
ボーナス	3	3	4	2	3	2	2
クラス修正	2	2	2	0	0	0	0
他修正							
能力値	5	5	6	2	3	2	2

HP	44
MP	30
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	ツバイハンダー	至近	-1	10	0	0	0	-2	0
左手									
頭部									
胴部	レザージャケット					4			-1
補助	マント					1			
装身具									
能力値			5	0	6	0	2	9	10
スキル	オートガード					6	3		
その他									
総計(右)			4	10	6	11	5	7	9 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	5			5	+ 2 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	2			2	+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
HPポーション	
毒消し	
冒険者セット	
ザクロ（MP1d6回復）	
万能薬	

現在重量： 9		
最大重量： 11	所持金： 393	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
ハイジャンプ	★	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 兎族、ムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行うことができる								
バッシュ	2	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
アームズマスタリ	1	-	パッシブ	-	自身	-	SL上限1	
効果： 《アームズマスタリ：両手剣》命中判定に+1D								
スマッシュ	1	5	マイナー	-	自身	自動成功	SL上限1	
効果： 白兵攻撃ダメージ+【筋力】。メインプロセス終了まで持続。								
オートガード	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 物理防御力+【SL×2】、魔法防御力+SL								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	SL上限1シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用。攻撃対象を単体に変更後、ダメ―時に＋【CL×10】する								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 登攀、跳躍の判定+1D								
デストロイヤー	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果：『種別：矢弾』のアイテムの使用時宣言可能、同名称アイテムを2個使用しそのアイテムの効果が2倍になる。二つの矢を一つの標的に向けて同時に放つスキル。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

両親が傭兵であり、幼いころから両親がカーミルを連れて戦場を駆け巡っていた。そのため戦場がごく当たり前と思うところがあったのだが、しばらくして母親が怪我を理由に傭兵業を引退。小さな村に住むこととなる。
そこで普通とは何か、いかに両親がぶっ飛んでたかというのを学んでいく。その学んで行く中、親友と呼べる人と出会うこととなる。
その親友は冒険者を目指しており、いつか村を出て冒険者となり、お金をいっぱい稼ぐのだといっていた。そしてその親友はカーミルが15歳の時に冒険者となり旅に出た。
しばらくは手紙が届いていたが半年くらいたつ頃には手紙が届かなくなり、最後にパーティーを組んでいた人が村にきて、親友が行方不明になったことを教えられる。
親友が行方不明になったと聞いたカーミルは親友を探すために冒険者となる。