キャラクター名: メナーディ

プレイヤー名:

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	軽戦士	性別	女	年齢	16
冒険者Lv	8	経歴	自分にそっくりな人物を知っている		
経験点	220		引きこもっていたことがある		
			大きな挫折をしたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	9	5		24	4
		敏捷度	7	6		23 + 2	4
体	7	筋力	6	2		15	2
		生命力	10	2		19	3
心	4	知力	8	1		13	2
		精神力	9	5		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	8		
スカウト	7		
エンハンサー	1		
アルケミスト	2		

戦闘特技

トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
必殺攻撃	1-288p		p
斬り返し	1-286p		p
変幻自在	1-282p		p
回避行動	1-279p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

ガゼルフット		
クリティカルレイ		
パラライズミスト		

技能

	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	8	12	12	10
シューター	0			

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7		3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能	フェンサー		合計値	13	4

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
たどたどしいイグニダイト製のロングソード+1 アビス強化済み 装備時：話をする際に言葉に詰まったり、言い間違えたりする	2H片	13	1	2d+ 13	8	11	28										
フレイル	2H片	10	-1	2d+ 11	9	10	25										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 13	4

HP
45

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 11

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 11

MP
20

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	幸運のお守り	イベント入手
背中		
右手	大きな手袋	
腰	多機能ブラックベルト	
足		
その他	疾風の腕輪	

装備品		説明
左手	同上	
	アルケミーキット	

その他メモ

冒険に出た理由：人々を守るため

大きな挫折を経験して、引きこもっていたことがある少女。

実家が護身術と剣術の道場をしており、最終奥義である兜割を取得できずに落ち込んでいた。
（兜割：刃のついた武器でクリティカルしない相手に一刀両断する技。つまりは必殺Ⅲ）
実際は自分の強さを見極めて「挑戦をしないかできないとあきらめる」ことが目的の、「どうあがいても無理なことには挑まない」ことを理解する修行であった。

ただ、今までとんとん拍子で剣術を取得しただけに、これを理解する前に落ち込んで悩んでしまう。
さらに追い打ちを掛けたのは、弟が試した際に1か月の挑戦の末、到底無理なはずの『兜割』自体を成功させてしまった事である。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
メナーディ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
着替えセットx3	○□□○□□
アビスシャードx8	○□□○□□
保存食（1週間分）x2	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
	○□□○□□
魔香草x5	○□□○□□
	○□□○□□
マテリアルカードB（金）x10	○□□○□□
マテリアルカードA（金）x11	○□□○□□
マテリアルカードA（緑）x10	○□□○□□
	○□□○□□
生活費	○□□○□□
食事	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□