キャラクター名: ナイン＝セラフ＝アンサラー

プレイヤー名:

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干渉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	軽戦士	性別	どうでもいい	年齢	不明
冒険者Lv	6	経歴	異性の家族がいない		
経験点	1250		自分にそっくりな人物を知っている		
			故郷の場所を知らない		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	14	器用度	5	99		118 + 2	20
		敏捷度	11	150		175 + 1	29
体	1	筋力	1	19		21	3
		生命力	9	55		65	10
心	10	知力	1	73		84	14
		精神力	16	104		130	21

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	6		
スカウト	4		
バード	2		

戦闘特技

防具習熟A/盾	1-282p		p
回避行動	1-279p		p
挑発攻撃	1-287p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔法文明語	○	
妖精語	○	
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

終律：春の強風		
終律：冬の寒風		

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	6	26	35	9
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	クロースアーマー		1		3
盾	シンバルシールド		8	1	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	1
回避技能	フェンサー		合計値	37	5

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
サーベル	1H	10		2d+ 26	9	9	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	176 m	528 m

回避	防護点
2d+ 37	5

HP
83

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 33

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 16	2d+ 27

MP
0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中 セービングマント	魔法の回避・抵抗失敗時に受けるダメージを-4
右手 宗匠の腕輪	
腰	
足	
その他 俊足の指輪	

装備品	説明
左手	

その他メモ

記憶は無い。
家族も、故郷も、自分がいつ生まれたのかも知らない。
身長が低いとか、体重が軽いとか、虫と意思疎通ができるとか、精神抵抗に成功すれば効かないとかも、異国の流派を身につけたのも、必要だから使っているだけ。

私の目的はただ一つ。
私から全てを奪った「私」を倒すこと。
それを邪魔するものは速やかに排除するのみ。

不可能はない。
あるとすれば「私を倒すこと」が不可能なのだ。

自動失敗チェック

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

キャラクター名: ナイン＝セラフ＝アンサラー

プレイヤー名:

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食（お徳用）	○□□○□□
	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
	○□□○□□
陽光の魔符+2	○□□○□□
	○□□○□□
アビスシャード	○□□○□□
知性の指輪	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
大きな手袋	○□□○□□

所持金	預金・借金
2490 G	G

名誉アイテム	点数
【ネレホーサ舞剣術】	50
《舞剣虚撃》	20
大きなお家（大規模邸宅相当）	

名誉点 所持 50 /合計 120