キャラクター名	プレイヤー名
プレーゼ	

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	2
サポートクラス	ハンター	**Lv.1:**	ハンター	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	14
種族	ヴァーナ			**境遇**	殺害
出自（効果）	傭兵			**目標**	復讐

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	19	11	13	6	10	9	9
ボーナス	6	3	4	2	3	3	3
クラス修正	2	2	1	0	1	0	0
他修正							
能力値	8	5	5	2	4	3	3

HP	52
MP	33
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	ブロードソード	至近	-1	13	0	0	0	-3	0
左手									
頭部									
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助	マント					1			
装身具									
能力値			5	0	5	0	3	9	13
スキル								1	5
その他									
総計(右)			4	13					
総計(左)			5	0	5	6	3	7	17m
総計(両)									
ダイス数			3d	2d	2d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4			4	+2d
トラップ解除	5			5	+2d
危険感知	4			4	+2d
エネミー識別	2			2	+2d
アイテム鑑定	2			2	+2d
魔術判定					+d
呪歌判定					+d
錬金術判定					+d

所持品	
HPポーション*3	
MPポーション*3	

現在重量：	6
最大重量：	19

所持金： 1170　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
オーバーパス	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	狼族、移動力+5m、行動値に+1							
バッシュ	3	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]							
スマッシュ	★	4	Main	-	自身	自動成功		
効果：	+筋力(7)							
	1							
効果：								
ハンターウェポン	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：	武器を種別;狩猟、重量+2、攻撃+3、行動修正-1							
ワイルドパワー	★	-	P	-	自身	-		
効果：	+3							
アームズマスタリー:狩猟	★	-	P	-	自身	-		
効果：	+1d							
ギガントウェポン	1	-	P	-	自身	-		
効果：	武器攻撃力、重量+SL*2。行動修正-SL							
デストロイヤー	1							
効果：								
トレーニング:筋力	★	-	P	-	自身	-		
効果：	+3							
トレーニング:器用	1							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

傭兵の一家に生まれ生まれてすぐに両親が殺されてしまい、復讐のたびに出るが力不足で殺されかけるときに師匠に出会い力をつけるために弟子入りする。そして力をつけていく、15になったら冒険者になり復讐を果たすその時まで私は力をつける。私は絶対に、親の仇を見つけ殺す。絶対！絶対！絶対！絶対！絶対！絶対！殺してやる。

だが、敵を殺したときに必要以上に痛めつけたり、ただひたすらに刺したくなると言った行為を繰り返す。やめようと思ってもただひたすらにやめれない。刺したときの高揚感、うしろめたさもあるがそれ以上に優越感が勝りやめれない。きっとあの時、両親が刺されたとき？それともいつからだろうどうして！どうして！私はいつからこうだったんだろうか？悩みはあるがこれは絶対にわからない多分私にはずっとわからない。

ーーPL、GMに投げつける設定分ーー
親を殺した人をさす現場や自分が殺される時を幻視して相手が動かなくなるまで、相手の形がなくなるまで刺しまくります。ショウガナイネ、人を殺されたくはないって思うとただただ刺したくなるだけだから死にたくないから仕方ないんだ。基本PC達には優しいよ。刺したりとかはたいたりとかしたら私は知らないし多分トリガー引っかかってPCを襲うかもしれないけど仕方ないね。大丈夫いい子だから安心してね★