キャラクター名
ネベリス・カーツェ

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	1
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	♂
称号クラス				**年齢**	27
種族	ヴァーナ：狼族			**境遇**	放浪者
出自（効果）	闘士			**目標**	奪還

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	9	7	13	6	13	6	8
ボーナス	3	2	4	2	4	2	2
クラス修正	0	2	1	0	1	1	1
他修正							
能力値	3	4	5	2	5	3	3

HP	33
MP	28
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	召喚具：双焔神剣	至近	0	3	0	0	0	0	0
左手	召喚具：双焔神剣	至近	0	3	0	0	0	0	0
頭部									
胴部									
補助									
装身具									
能力値			4	0	5	0	3	10	8
スキル	《ヴァーナ：狼族》《バタフライダンス》							1	5
その他	《双焔神剣》		1		1				
総計(右)			5	3	6	0	3	11	13 m
総計(左)			5	3					
総計(両)			5	6					
ダイス数			2 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	5			5	+ 2 d
トラップ解除	4			4	+ 2 d
危険感知	5			5	+ 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	
ドロップポーチ	

現在重量： 0		
最大重量： 9	所持金： 0	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
ヴァーナ：狼族	★	-	パッシブ・メイキング	-	自身	-	-	
効果： 【行動値】に+1、【移動力】に+5する。								
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に+[SL×2]する。								
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	自動成功	シーン・シナリオ1回	
効果：「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通り消費する。								
ディバインコール	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功	ラウンド1回・シーンSL回	
効果：「種別：召喚具」のアイテム一つを選択し、装備する。装備部位に別のアイテムを装備していた場合それらの装備を外しても、携帯品としても良い。このアイテムはシーン終了時に失われる。								
ダブルコール	★	4	《ディバインコール》	-	自身	自動成功	-	
効果：《ディバインコール》で選択したアイテムが「装備部位：片」の武器の場合、選択したアイテムを「装備部位：右手」と「装備部位：左手」にそれぞれひとつずつ装備する。								
サーチリスク	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 危険感知判定に+1Dする。								
ベアアップ	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルに対するリアクションによる【精神】判定に+1Dする。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

上記年齢は1003年の物

「おじさんじゃねぇ。お兄さんと呼べ。わかったな？」

親譲りの闘士として資質を遺憾なく発揮し、人気闘士だったが興行主との折り合いが悪くなり大暴れの末に逃亡した過去を持つ旅人。
特に目的もなくうろついていたが、ある時知らぬ間に妖魔の領域に踏み込んでしまう。抜け出すまでの1カ月の間、何度も死線を潜り抜けたその実力を見込まれ女神グローヴィスから声がかかる。

曰く、アースランの地から妖魔に持ち去られた秘宝を取り戻してほしいと。

乗り気ではなかったが、特段やりたいこともなかったため消極的にその依頼を受けることにする。
それ以来いくつかの妖魔の領域や人の手が入っていない地域に一人で入っていく姿から魔境渡りと呼ばれるようになる。首にかけられた黄金の首飾りは妖魔から奪い返した宝の一つ。
妖魔との戦いの中で、左目と両腕を失っており、左目は義眼、両腕は義手である。
パッと見どこかやる気のないだらしない大人で、子供相手にむきになったりするダメな大人の見本のような性格。
鍛え上げられた肉体と受け流し技術、そして召喚具により敵の攻撃をいなして耐久勝負に持ち込む泥臭い戦い方をする。冒険者としてはソロ活動が主ではあったが、闘士時代は仲間と組むこともあったため、カバー技術も身に着けている。

・達成依頼