

キャラクター名 シヤマ  
 プレイヤー名

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	神官	性別	女の子	年齢	14歳
冒険者Lv	9	経歴	濡れ衣を着せられたことがある。		
経験点	320		両親に愛されて育った。 子供の頃家出したことがある。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能		Lv.	技能	Lv.
技	9	器用度	8	8		25	4	プリースト/ルフェリア	9			
		敏捷度	10	1		20	3	レンジャー	3			
体	5	筋力	4	1		10	1	セージ	9			
		生命力	7	9		21	3					
心	12	知力	7	7		26 + 2	4					
		精神力	9	11		32	5					

戦闘特技		能力値	備考
鋭い目	2120	p	
弱点看破	2121	p	
マナセーブ	2123	p	
魔法拡大/数	226	p	
MP軽減/プリースト	1B33	p	
魔法拡大/確実化	1B38	p	
魔法拡大/距離	1B39	p	
武器習熟A/スタッフ	1B31	p	
		p	
		p	
		p	

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドワーフ語	○	
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
ミアキス語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術		備考

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	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク		
鎧	盾	筋力	回避力	防護点
マナコート		1		4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能			合計値	0 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
クォータースタッフ	2H	4	1	2d+ 1	12	1	14										
マナスタッフ 魔力+1、魔法の武器	2H	3	1	2d+ 1	12	1	13										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 <sub>m</sub>	20 <sub>m</sub>	60 <sub>m</sub>	2d+ 0	4	48
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 13	2d+ 0	2d+ 12	2d+ 14	59	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	9	14			

装備品		説明
頭	とんがり帽子	魔物知識判定に「+1」
耳	ウサギのピアス	聞き耳判定に「+2」
顔		
首	命のタリスマン	遠すと半径10m以内の全てのキャラクターのHPを「10点」回復する
背中		
右手	月光の指輪	壊すと精神抵抗判定に「+2」
腰	聖印	
足	ブーツ	
その他		

装備品		説明
左手	知力の腕輪	

— その他メモ —

シヤマはとて臆病な性格だ。  
 小さい時から、そんな性格のせいで村では友達も出来ず、ずっと一人だった。  
 自分は緒の性格が許せなかった。しかしどうしようも出来ない。自分が臆病なせいで・・・。  
 アレをしたら、これをしたら・・・そう考えるたび、マイナス方面に進んでいき、結局は実行できなかった。

ある日、一人で薬草採取をしている時、村の子供たちに話しかけられ、奥に連れて行ってほしいと頼まれた。  
 シヤマは断ろうとしたが、何を言おうか考えるうち、子供たちに引っ張られていった  
 その先で大きな猪に襲われ、森から逃げ帰ってきた。村の大人は心配し、叱ろうとしたが、  
 子供たちが「あの女の人に無理やり連れて行かれた」と擦り付けられた  
 シヤマは違うといったが、村の大人たちはいつも一人だったシヤマを不気味がっていたため誰一人信用してくれなかった。

自動失敗  
 チェック  
    ⑤  
    ⑩  
    ⑮  
    ⑳  
    ㉕  
    ㉙  
    ㉚

