

キャラクター名
ソウル=ブラッドレス

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	狩人	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	8	経歴	毒を飲んだことがある		
経験点	20		異種族の街で育った 臨死体験をしたことがある		

技	9	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	12	4	2	27	4
体	7	敏捷度	10	8	2	29	4
		筋力	9	2	2	20	3
心	5	生命力	8	1		16	2
		知力	6	2		13	2
		精神力	9	3		17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	8		
プリースト	2		
スカウト	1		
エンハンサー	7		

戦闘特技			
精密射撃	218 p		p
武器習熟/ボウ	221 p		p
練体の極意	2124 p		p
射手の体術	2121 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	○	○
ザルツ地方	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ガゼルフット	
メディテーション	
マッスルベアー	
デーモンフィンガー	
ケンタウロスレッグ	
ジャイアントアーム	

技能	基本 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	8	12	12	11

鎧と盾		必要 ランク 筋力 回避力 防護点			
鎧	アラミドコート		15	1	2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	シューター		合計値	13	2

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
スナイパー+1 <small>射程40m。魔法の武器。専用化。全体的に黒色。グリップと強は血で染めたような黒い特色。</small>	2H	20	1	2d+ 13	9	13	25										
ダーク <small>射程20m。柄が黒い木でできている。</small>	1H投	14		2d+ 12	10	11	9										
ダーク	1H投	14		2d+ 12	10	11	9										
ダーク	1H投	14		2d+ 12	10	11	9										
ブーメラン <small>射程20m。黒い布が巻かれている。</small>	1H投	18	1	2d+ 13	12	11	18										
ブーメラン	1H投	18	1	2d+ 13	12	11	18										
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	29 m	87 m	2d+ 13	2	40

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 5	2d+ 10	2d+ 10	23

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	4			

装備品	説明
頭	
耳 聖印	透明な水晶の耳飾。賢神キルヒア。
顔	
首 マフラー	両端に血の様な色の模様がある黒地のマフラー。
背中 えびら(24本収納)	黒漆塗りの木でできたえびら。矢×24/24
右手 宗匠の腕輪	緑色の石が嵌った、銀の腕輪。器用+2。【盗賊でー通読はあり】でフェリスさん(PC)にいたらしい物。
腰 えびら(24本収納)	矢×8/8、銀の矢×12/12、鎗矢×3/3、魔力の矢×1/1
足 ブーツ	黒い革のブーツ。
その他 疾風の腕輪	紫色の石が嵌った、銀の腕輪。敏捷+2

装備品	説明
左手 怪力の腕輪	赤色の石が嵌った、銀の腕輪。筋力+2

—その他メモ	自動失敗 チェック
◎経歴 他種族を嫌うエルフの村で生まれたために、周りの人からは無視されるか、いじめられるか…。(異種族の街で育った) それに耐え切れなくなり、自殺するために服毒する。(毒を飲んだことがある) が、死ぬことは出来ず、5年間の昏睡状態に陥ったうえに、昏睡している間の夢の中で、自分が生まれた頃にはもう死んでしまっていた父に 「私が諦めた夢を、子であるお前が叶えてくれ。」と言われる。(臨死体験したことがある) 父の夢は分からないが、旅をすれば分かるだろうと思ひ、冒険に出る。	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕
◎設定 いじめにあってたこともあり、若干人間不信で、無口。人ではないと認識したものには、小声で呟くように話す。 エルフとは親友と呼べるほど親しくてもほとんど話すことが出来ない。また、エルフが自分に対して敵意を示している場合、呼吸が苦しくなったり、手が震えたりなど、行うこと全てに障害が出る。ただ、その敵意を示しているエルフが自分より圧倒的に弱いと判断した場合、調子	□□□□⑥ □□□□⑪ □□□□⑯ □□□□㉖ □□□□㉗ □□□□㉘ □□□□㉙

