

キャラクター名
クリスタ

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	年齢	26
冒険者Lv	15	経歴	誰かを救ったことがある。		
経験点	100		本から大きな影響を受けたことがある。 身体に傷跡がある。		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	10	17	2	38 6
		敏捷度	6	12		27 4
体	5	筋力	3	4		12 2
		生命力	7	16	1	29 4
心	12	知力	10	37	9	68 + 2 11
		精神力	8	32	2	54 9

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	2						
プリースト/風来神ル=ロウド	15						
レンジャー	9						
セージ	15						

戦闘特技				
ルーンマスター	IB34p		p	p
治癒適性	2122p		p	p
不屈	2123p		p	p
ポーションマスター	2123p		p	p
鋭い目	2120p		p	p
弱点看破	2121p		p	p
マナセーブ	2123p		p	p
マナ耐性	3144p		p	p
賢人の知恵	3142p		p	p
武器習熟A/スタッフ	IB31p		p	p
キャパシティ	IB29p		p	p
MP軽減/プリースト	IB33p		p	p
魔法拡大/数	IB39p		p	p
足さばき	IB29p		p	p
武器習熟S/スタッフ	IB31p		p	p
ダブルキャスト	IB37p		p	p
魔法拡大/確実化	IB38p		p	p
	p		p	p

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			
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	manaコートプラス	1		8
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	合計値			0 10

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
ブラックロッド	2H	10	1	2d+ 1	12	0	20										
命中+1、魔法行使時に消費MP-1(最低1)、拡大時は-1後に倍。																	
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	32 m	96 m

回避	防護点
2d+ 0	10

HP
74

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	2	13			
神聖魔法	15	26			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 26	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 19	2d+ 24

MP
120

装備品	説明
頭 女神のヴェール	回復魔法がクリティカルする
耳 ウサギのピアス	聞き耳判定に+2
顔 ひらめき眼鏡	見識判定、探索判定に+1
首 祈りのアミュレット	HP回復魔法の効果を+1
背中 野伏のそよ風マント	飛び道具に対する回避+1
右手 能力増強の腕輪	特定能力+2、壊すとその判定にのみ能力値+14
腰 ブラックベルト	(*【浅夢華燭】の防護点も合算表記)
足 韋駄天ブーツ	移動力+5
その他【浅夢華燭】	装備中望まない睡眠効果を無効化、防護点+1

装備品	説明
大風の翼	滑空できる
左手 収納ブレスレット	物体ひとつを吸い込む、生物は不可

— その他メモ —

とあるエルフ集落に存在する神官の一族出身。
元々は集落から出ずに神官の生業を継ぐ予定だったが、村の図書館で様々な書物に触れる内に外界への強い憧れを抱いたことで、その使命を兄弟に譲る形で集落を飛び出し、世界を放している。
冒険者ではあるが、強敵との戦いや財宝探索よりも遺跡巡りや文化・文明を知る事への興味が勝る為、どちらかといえば”探検家”に近い。

戦闘は苦手であり、神聖魔法を学んだ理由も主に遺跡探索などの最中に怪我などをした場合でも即座に対応できて何かと便利ではと考えたから。

また、常に携帯している杖の先端にはどういわけか喋るボール状の生き物がくっついている。
この生き物は杖を新調した場合でもいつのまにか新しい杖の先端に収まっているので、基本二人は離れる事がない(ちなみに質の悪い杖だと「住み心地が悪い」と文句を言ったりする)。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□⑲
□□□□⑳
□□□□㉑
□□□□㉒
□□□□㉓

