

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_  
 エニー=クルア

<b>種族</b>	人間	<b>種族特徴</b>	剣の加護/運命変転		
<b>生まれ</b>	傭兵	<b>性別</b>	女	<b>年齢</b>	17
<b>冒険者Lv</b>	16	<b>経歴</b>	純潔である		
<b>経験点</b>	2300		子供の頃に家出したことがある 5人以上の家族がいる (いた)		

<b>技</b>	7	能力値	<b>A-F</b>	<b>成長</b>	<b>他修正</b>	能力値	ボーナス	<b>技能</b>	Lv.	<b>技能</b>	Lv.
		器用度	9	28		44 + 1	7				
<b>体</b>	10	敏捷度	6	8		21	3	プリースト/ヒューレ	14		
		筋力	9	38		57	9	レンジャー	12		
		生命力	9	22		41	6	エンハンサー	6		
<b>心</b>	4	知力	6	12		22 + 2	4				
		精神力	6	15		25	4				

<b>戦闘特技</b>			
タフネス	2122p	武器習熟A/アクセス	IB31 p
ルーンマスター	IB34 p	武器習熟S/アクセス	IB31 p
バトルマスター	3143p	武器の達人	IB31 p
治癒適性	2122p	マルチアクション	IB39 p
不屈	2123p	魔晶石の達人	IB32 p
ポーションマスター	2123p		p
韋駄天	3142p		p
全力攻撃	IB36 p		p
なぎ払い	IB38 p		p
頑強	IB29 p		p
魔法拡大/数	IB39 p		p

<b>言語</b>	<b>会話</b>	<b>読文</b>
交易共通語	○	○

<b>練技/呪歌/騎芸/賦術</b>		
マッスルベアー		
ビートルスキン		
キャッツアイ		
メディテーション		
ジャイアントアーム		
デーモンフィンガー		

<b>技能</b>	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	16	23	19	25
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

<b>鎧と盾</b>		必要 ランク		筋力	回避力	防護点
鎧	フォートレス			37	-3	9
盾	グレートウォール			30	-1	3
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)						
回避技能	ファイター	合計値		15		12

<b>武器</b>	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
イグニダイト製獣王のダイナスト	2H	40	-1	2d+ 22	11	28	100										
<small>専用(器用度+2)、イグニタイト(威力+10、魔法の武器化)+獣王の尊厳</small>																	
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

<b>制限移動</b>	<b>通常移動</b>	<b>全力移動</b>	<b>回避</b>	<b>防護点</b>	<b>HP</b>
3 m	31 m	93 m	2d+ 15	12	119

<b>魔物知識/弱点</b>	<b>先制力</b>	<b>生命抵抗</b>	<b>精神抵抗</b>	<b>MP</b>
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 22	2d+ 21	67

<b>魔法技能</b>	Lv.	魔力	<b>魔法技能</b>	Lv.	魔力
神聖魔法	14	18			

<b>装備品</b>	<b>説明</b>
頭 女神のヴェール	回復魔法がC10となる。女性専用。
耳 ディスプレイャーガジェット	装備部位を任意にする。
顔 ひらめき眼鏡	見識・探索判定に+1
首 祈りのアミュレット	HP回復魔法の回復量+1
背中 野伏の英雄のマント	プラス攻撃によるダメージを軽減。マント以外の肩や腕を追加可能。価格：11000+20名譽点。
右手 知力の腕輪	ダメージの1/10をこの装備がMPとして蓄える。装備者の手番終了時に溜めたMPは消費する。
腰 血晶石の腹帯	
足 聖印(ヒューレ)	神聖魔法の行使に必要
その他 器用の指輪	

<b>装備品</b>	<b>説明</b>
子熊の爪	マッスルベアーのボーナスを+1
ウェポンホルダー改	武器や盾を2つまで収納。補助で装備・収納ができる。
左手 信念のリング	精神抵抗+1

<b>その他メモ</b>	<b>自動失敗 チェック</b>
※初期作成時、15000点の経験点は残す。	□□□□⑤
15超A：成長120回、追加経験点180000、所持金360000、所持名誉点3000	□□□□⑩
成人してない内に家出、そのまま旅に出る。	□□□□⑮
剣神の騎士として覚醒してからは激動の日々を送り、気付いたら領主になっていた。	□□□□㉔
家族にはちょっと今の状況(気付いたら領主)が恥ずかしくて会っておらず、文通のみに留めている。	□□□□㉔
○獣王の尊厳	□□□□㉔
この魔剣を持つ者から半径50m以内に存在する「分類：動物及び幻獣」の	□□□□㉔

