

キャラクター名	プレイヤー名
ノーラ	

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	冒険者	性別	女	年齢	13
冒険者Lv	3	経歴	血縁者と死別したことがある		
経験点	290		空腹のあまりに失神したことがある 忘れられない恐怖を体験したことがある		

技	8	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	10	1			19	3	ファイター	1	
体	10	敏捷度	4			12	2	ソーサラー	1		
		筋力	10	1		21	3	プリースト/キルヒア	3		
心	9	生命力	6			16	2	スカウト	1		
		知力	11	1		21	3	セージ	2		
		精神力	11			20	3	エンハンサー	1		

戦闘特技	魔法拡大/数	魔法収束
	226 p	
	227 p	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術
ビートルスキン

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 5 /合計 5	

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	1	4	3	4
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	必要筋力			必要回避力	必要防護点
		筋力	回避力	防護点		
鎧 プレートアーマー		21	-2	7		
盾 タワーシールド		17		+2		
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	1	9		

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
ヘビーメイス	1H両	15	1	2d+ 1	12	0	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食(1週間分)×3	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
メイド服	○□□○□□
耳栓	○□□○□□
ワイン	○□□○□□

スカウト用ツール	○□□○□□
アンロックキー×3	○□□○□□
手鏡	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金 1460 G	預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	12 m	36 m	2d+ 1	9	25

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	1	4			
神聖魔法	3	6			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 5	2d+ 3	2d+ 5	2d+ 6	32

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 聖印	神聖魔法の発動体
背中 ロングマント	フード付き
右手 魔法の短杖	魔法の発動体
腰	
足	
その他	

装備品	説明

— その他メモ —

元はそれなりの身分だったららしい少女。しかし幼い頃に住んでいた屋敷が何者かに襲撃され、逃された彼女だけが生き延びる。そして数日後、幼子が遠くまで逃げられるわけもなく行き倒れた所を、奴隷商に拾われて奴隷にされてしまう。最初は最低限の世話はされていたが、奴隷商の商売が芳しくなかったのか、食事を与えられなくなりやせ細っていく。—考えてみれば当然だ。力仕事が出来ない訳でもなく、幼すぎて春を売らせることもできない。子供や老人の奴隷は価値が低くなり、世話の優先度も下がる。そしてついに起き上がる体力も無くなり、死体を片付けるのは面倒だと考えた奴隷商に捨てられる。街からは離れていたが、街道の脇だった事が幸いしたのだろう。道行く人に保護され、教会付きの孤児院へと送られる。

そこで少女は神官としての教育を受けながら成長する。魔力が常人より多いのは、"青い血"を引いている証左なのだろう。メキメキと神官としての力をつけ、知識を学びながら、そこで12歳まで育つ。

そんなある日、少女は年長組が明らかに減っていることに気がついた。院長は「卒院して冒険者になり、この街から出ていった」と言うが、賢いこの少女には嘘がついていくとわかってしまう。そこから、夜にこっそりとこの院に何が起きているのか調べる日々が始まる。しかし院長の隠し事を暴くのに1月かかった。

自動失敗チェック
○□□□⑤
○□□□⑩
○□□□⑮
○□□□㉔
○□□□㉘
○□□□㉚
○□□□㉜