

キャラクター名
ノーラ

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	冒険者	性別	女	年齢	13
冒険者Lv	4	経歴	血縁者と死別したことがある		
経験点	390		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	器用度	10	A-F	成長	1	他修正	能力値	19	ボーナス	3
体	10	敏捷度	4					能力値	12		2
心	9	筋力	10	2					22 + 2		4
		生命力	6	1					17		2
		知力	11	1					21		3
		精神力	11					20		3	

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
ソーサラー	1		
プリースト/キルヒア	4		
スカウト	1		
セージ	3		
エンハンサー	1		

戦闘特技			
魔法拡大/数	226 p		p
魔法収束	227 p		p
	p		p
	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	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	
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	55 /合計 55

技能	基本	基本	基本追加	
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	2	5	4	6
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	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	2 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	
ヘビーメイス	1H両	15	1	2d+ 1	12	0	20											
バスタードソード	1H両	17		2d+ 5	10	6	17											
				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)x4	○□□○□□
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x3	○□□○□□		
手鏡	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
	○□□○□□		
所持金	1980 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+ 2	10	29

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 6	2d+ 3	2d+ 6	2d+ 7	35

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	1	4			
神聖魔法	4	7			

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	ブラックベルト
足	
その他	

装備品	説明
左手	能力増強の腕輪・筋力

その他メモ

元はそれなりの身分だったらしい少女。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、奴隸商に拾われて奴隸にされてしまう。最初は最低限の世話はされていたが、奴隸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。一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。子供や老人の奴隸は価値が低くなり、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隸商に捨てられる。街からは離れたいたが、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を聞いてわかってしまう。そこから、夜にこっそり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

○□□□⑳

○□□□㉕

○□□□㉑

○□□□㉒

○□□□㉓