

キャラクター名 ノータ 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	270		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		

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	3		
敏捷度	4			12	2	ソーサラー	1		
筋力	10	2		22 + 2	4	プリースト/キルヒア	4		
生命力	6	1		17	2	スカウト	3		
知力	11	2		22 + 2	4	セージ	3		
精神力	11	1		21	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 60 /合計 60	

技能	基本	基本追加	基本追加	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	3	6	5	7
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				合計値	3 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+ 6	10	7	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 2180 **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+ 3	10	29

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	1	5			
神聖魔法	4	8			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 7	2d+ 5	2d+ 6	2d+ 7	36

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 _____

その他能力増強の腕輪・知力 _____

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らしい少女。しかし幼い頃に住んでいた屋敷が何者かによって襲撃され、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。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。子供や老人の奴隷は価値が低く、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ついているとわかってしまう。そこから、夜にこっそりとこの院に何が起っ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 ㉟ ㊵