

キャラクター名
ノーマ

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	7	経歴	血縁者と死別したことがある		
経験点	340		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
		器用度	10	1		19	3
体	10	敏捷度	4			12	2
		筋力	10	2		22 + 2	4
心	9	生命力	6	2		18	3
		知力	11	4		24 + 2	4
		精神力	11	2		22	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	1		
プリースト/キルヒア	7		
セージ	7		
エンハンサー	4		

戦闘特技		値	備考
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
魔法拡大/数	226p		p
魔法収束	227p		p
魔法誘導	223p		p
魔法制御	222p		p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
ドレイク語		○
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
妖魔語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術		値	備考
ビートルスキン			
ストロングブラッド			
ラビットイヤー			
キャッツアイ			

名誉アイテム	点数
名誉点所持	447 / 合計 447

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
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	-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										
				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)×6	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
メイド服	○□□○□□
耳栓	○□□○□□
ワイン	○□□○□□

マナチャージクリスタル5点	○□□○□□
手鏡	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	7280 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	39

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 11	2d+ 0	2d+ 10	2d+ 10	46

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	1	5			
神聖魔法	7	11			

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
 ㉙
 ㉚