

キャラクター名 ヒガン プレイヤー名 \_\_\_\_\_

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(水氷+3)、石化の視線、毒の血液		
生まれ	神官	性別	女	年齢	29
冒険者Lv	9	経歴	A:1-5:第一の神の声が聞こえた		
経験点	4650		B:4-2:蛮族の特定の種族が苦手(バジリスク) A:5-4:蛮族に忘れられない傷をつけられた		

技	6	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	11	3		20	3				
体	8	敏捷度	8	1		15	2	プリースト/グレンダール	9		
		筋力	7	4		19	3	エンハンサー	5		
心	9	生命力	11	9		28	4	アルケミスト	1		
		知力	7	6	3	25 + 1	4				
		精神力	9	7		25	4				

戦闘特技		能力値	備考
タフネス	2122 p		p
かぼう	1B36 p		p
魔法拡大/数	1B39 p		p
頑強	218 p		p
超頑強	1B29 p		p
足さばき	1B29 p		p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○

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	7	10	9	10
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	筋力	回避力	防護点
鎧	荊のローブ		2	0	2
盾	タワーシールド		17	0	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	9	4	

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
バスタードソード	1H両	17		2d+ 10	10	10	17										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 9	4

HP
100

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 13	2d+ 13

MP
52

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	9	13			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
ストロングブラッド	
アンチボディ	
メディテーション	
リカバリエ	
パークメイル	

装備品	説明
頭	
耳	聖印
顔	グレンダール信徒
首	赤の眼鏡
首	渦巻き鉢のお守り
背中	近接攻撃に対して呪い魔法属性1点で反撃
右手	携帯神殿
右手	グレンダールを祭ってる。グレンダールの特殊神聖魔法を1日1回MPOで使える
腰	知力増強の指輪
腰	知力+1
足	
その他	

装備品	説明
左手	アルケミーキット
	アルケミスト技能に必要

その他メモ	自動失敗チェック
バジリスクのウィークリングとして生まれ、他の例に違わず苛められ、戦場に送られてきた逃げ出すことを決意し、首尾よく逃げ出せたのは良いが、逃げる際に背中に大きな傷を負い、死にかけた時に神の声を聞く。その時に使えるようになった神聖魔法で生き残る事ができ、それ以来神官として働くようになった。しかし苛められていた時や逃げ出すときの恐怖が染み付いているのが、それとも本来の性格か、とても臆病な性格になっている。元々奴隷のような扱いを受けていたので命令されるとすぐ動く。ドレイクを見るとほぼ反射的に謝罪から入ってしまう。意外にも性的なアレは奴隷時代に一切受けてない	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
・・・誰が触っただけで2dの魔法ダメージを受けながら抱こうと思うのか、考えると当然である。なのでそういう事にほとんど耐性がない	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑
逃亡時の背中への傷は治ってはいるが傷痕として残っている。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒
戦場では毒を生かして前線に立たされた居たので、今でも戦うと何も言われなくても勝手に前線に行ってしまう。臆病なのに(	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉓
・・・だが、長年と言って良い時間を戦場で生き延びてきた実力は高く、盾としては反射ダメージを生かした戦法をとる。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉔
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕

