キャラクター名: アルカイド・アルタニア

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	男	年齢	21
冒険者Lv	3	経歴	異種族の友人がいる（いた）		
経験点	810		役に立たない知識をもっている		
			師と呼べる人物がいる（いた）		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	10			18	3
		敏捷度	8			16	2
体	9	筋力	12	1		22 + 2	4
		生命力	11		1	21	3
心	8	知力	5			13	2
		精神力	10			18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
スカウト	1		
エンハンサー	1		

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	3	6	5	7
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7	0	3
盾	バックラー		1	1	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	フェンサー		合計値	6	3

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
レイピア	1H	8		2d+ 6	9	8	8										
レイピア	1H	8		2d+ 6	9	8	8										
				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	○□□○□□
アウェイクポーションx2	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 215 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	16 m	48 m

回避	防護点
2d+ 6	3

HP
30

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 6

MP
18

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

両手利き	223 p		p
武器習熟/ソード	221 p		p
	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	○	○
魔動機文明語		○
グラスランナー語	○	

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 怪力の腕輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 17 /合計 17

その他メモ

ザルツ地方、ルキスラ帝国の東にある小さな村の生まれで、どこにでもある平凡な家系に生まれた
幼い頃から冒険に憧れ、いつか冒険者になりたいというのが口癖だった。
8歳の頃、旅をして流れ着いたグラスランナーと友達になり、グラスランナーの言葉を教えてもらう。とても親しくなったが、グラスランナーの性質ゆえか「また会えたら、どこかで会おう。その時は気さくにこう声をかけよう。『やぁ兄弟、元気だったかい？』ってね」そう言葉を残して、また流れさっていった。
父は普通の農家であったが、たまに町に出た時に、魔導機文明時代に書物なんかを買ってきていた。子供の好奇心のままにそれを手に取り、父の手ほどきを経て読み始めた。18の頃には、魔動機文明で書かれた文章であれば、ある程度は読めるほどになっていた。が、勿論冒険者でもない彼にとっては、全く持って無用の長物というものであった。
だが、転機は唐突に訪れる。彼が20になる頃、この小さな村を数匹の蛮族が襲った。彼も勇敢に戦おうとしたが、農具等で相手になるはずもなく、その短い一生は終わりを迎える…。と、思われたその瞬間、目の前の蛮族の首が吹き飛び、その後ろには剣を構えた男性の姿があった。その男性の手により、村を襲った蛮族は退治され、村には平穏が戻った。彼は流れの冒険者だったようだ。アルカイドはそんな彼を必死で

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟