

キャラクター名 ミナト・フレスメリア	プレイヤー名
-----------------------	--------

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(炎+3)、水氷耐性、バブルフォーム		
生まれ	学者	性別	男	年齢	21
冒険者Lv	11	経歴	溺れたことがある		
経験点	2500		「負けず嫌い」と評されたことがある ○蛮族の特定の種族が嫌い		

技	7	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	4		21	3		コンジャラー	1	アーティザン
体	7	敏捷度	11	2		20	3	フェアリーティマー	11		
		筋力	8	3		18	3	セージ	7		
心	9	生命力	7	3		17	2	エンハンサー	5		
		知力	12	15		36 + 1	6	アルケミスト	1		
		精神力	12	14		35	5	ウォーリーダー	6		

戦闘特技		言語	会話	読文
ルーンマスター	IB34 p	エルフ語	○	○
鋭い目	2120p	巨人語	○	
弱点看破	2121p	交易共通語	○	○
魔法誘導	IB32 p	神紀文明語		○
魔法収束	IB39 p	ドラゴン語	○	
魔法制御	IB32 p	汎用蛮族語	○	○
鷹の目	IB30 p	魔神語	○	
武器習熟A/スタッフ	IB31 p	魔動機文明語	○	○
魔法拡大/威力確実化	IB38 p	魔法文明語	○	○
	p	妖精語	○	
	p	妖魔語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
アンチボディ	
メディテーション	
ビートルスキン	
スケイルレギンス	
スフィンクスノレッジ	
パラライズミスト	
軍師の知略	
流麗なる俊陣Ⅱ：流水	
強靱なる丈陣Ⅱ：安精	
強靱なる丈陣Ⅱ：強身	
流麗なる俊陣Ⅲ：幻惑	
流麗なる俊陣Ⅳ：残影	
魔物知識増強/+2	

技能	基本	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	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	マナコート		1		6
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値	0	6	

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	
戦旗槍ジャベリン(回避系)	1H投	5	-1	2d+ -1	10	0	10											
戦旗槍ジャベリン(抵抗系)	1H投	5	-1	2d+ -1	10	0	10											
魔法の発動体加工、加工：<戦旗槍：回避系>、妖精の武器加工【水・氷属性】(報酬による加工)																		
魔法の発動体加工、加工：<戦旗槍：抵抗系>																		
スパイラルホワイトロッド	1H	1	1	2d+ 1	12	1	6											
魔法の武器、発生させる魔力ダメージ+2、補助動作で鞘に納める																		
カードシューター				2d+ 0		0												
マナスタッフ	2H	3	1	2d+ 1	12	1	13											
魔力+1、魔法の武器																		
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3 m	20 m	60 m	2d+ 0	6	52	操霊魔法	1	7			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP		妖精魔法	11	17			
2d+ 13	2d+ 12	2d+ 13	2d+ 16	73							

装備品	説明
頭 アーティザンハット1 [AoG]	呪印：魔物知識増強/+2
耳 華麗なる宝石飾り	
顔 学者の眼鏡 [AoG]	セージ技能の判定+1
首 ドルフィンチョーカー [PYS]	MP3点で超音波を発し、半径30mの範囲を視認する。海獣語が読めるようになる
背中 ウェポンホルダー改	
右手 知性の指輪	アイテム欄管理
腰 DG+カトレアの王冠	妖精魔法射程+10m
足 勇者の証・知	
その他 知性の指輪	アイテム欄管理

装備品	説明
左手 知性の指輪	アイテム欄管理

その他メモ	自動失敗
【経歴】 マーマンの貴族の家系に生まれるものの、先祖返りなのか、ウィークリングとして生まれてしまった その集落は誇り高いマーマンの集落であり、よそ者、中途な物を極端に嫌う傾向にあった 彼は“半端者”として疎まれ、その事で同族から迫害を受け、泳ぎもしらない幼少のころに放り出されて、出来損ないだと馬鹿にされる	チェック □□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕
いつまでたっても水に慣れない彼はとうとう親に捨てられ、行く当てもなく彷徨う 命からがら逃げ伸びた彼はエルフに保護され、温厚だったエルフの村で生きていくこととなる 大人になった彼は知識を身に着けるため、子供のころの書物にあった冒険者になることを決意 村に別れを告げ、冒険者としてエイジャに辿り着くのであった	
【容姿・性格】	□□□□㉖ □□□□㉗

