

キャラクター名 ハツアス・ヨック	プレイヤー名
---------------------	--------

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	妖精使い	性別	女	年齢	23
冒険者Lv	13	経歴	ある団体の代表だった		
経験点	50		近所に芸術家が住んでいる(いた) 自殺を試みたことがある		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	
技	10	器用度	10	4	24	4	
		敏捷度	7	7	1	25	4
体	4	筋力	4		8	1	
		生命力	10	5	19	3	
心	12	知力	12	14	16	54+1	9
		精神力	11	18	1	42	7

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	1	グリモワール	1				
プリースト/キルヒア	11						
フェアリーティマー	13						
スカウト	7						
セージ	12						
アルケミスト	1						
ウォーリーダー	10						

戦闘特技			
ルーンマスター	IB34p	p	p
トレジャーハント	2120p	p	p
ファストアクション	2123p	p	p
鋭い目	2120p	p	p
弱点看破	2121p	p	p
マナセーブ	2123p	p	p
マナ耐性	3144p	p	p
魔法誘導	IB32p	p	p
鷹の目	IB30p	p	p
魔法拡大/数	IB39p	p	p
クリティカルキャスト	IB36p	p	p
魔力強化	IB32p	p	p
ダブルキャスト	IB37p	p	p
キャパシティ	IB29p	p	p
	p	p	p
	p	p	p
	p	p	p
	p	p	p

技能	基本 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	0			
シューター	1	5	5	2

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	マナコートプラス	1		8
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				5
回避技能	合計値			0 14

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
ノーマルボウ+素材強化 <small>射程20m(知力能力値+12(ボーナス+2))</small>	2H	7		2d+ 5	10	2	17										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	25 m	75 m	2d+ 0	14	60
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 23	2d+ 14	2d+ 16	2d+ 20	244	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	11	52			
妖精魔法	13	54			
秘奥魔法	1	12			

装備品	説明
頭 とんがり帽子	魔物知識判定+1
耳 ティスプレイターがジェット洋装のお守り	剥ぎ取り+1 メイリーから借り中
顔 ひらめき眼鏡	見識判定、探索判定+1
首 聖印	
背中 栄冠の軍師徽章	鼓砲ランク3から使用可能
右手 魔法王の5つの指輪	知性の指輪*2 操りの腕輪
腰 矢筒	矢*4 銀*1 閃牙*4 魔力*0 竜牙*1 薙*1 吸着*1 作製*0
足 宝石ケース(四精の宝石)	風8 光8 闇8 炎X (効果はメモ欄)
その他 デスキャップ	自身のダメージを食らえる魔物の威力を+1する。(威力が100を超えたとそのダメージ+1する)

装備品	説明
左手 魔法王の5つの指輪	月光の指輪*3 陽光の指輪*2
多機能ブラックベルト	防護+1
勇者の証:心	成長ダイスに5,6がなければ一個振り直し

その他メモ	自動失敗 チェック
一般技能:筆写人Lv3 祈禱師Lv4 狩人Lv1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
とあるエルフの集落での長の家に生まれる が、先祖返りが褐色の肌を持ち、長の一人娘でも周りからの受けは悪かった とはいえ勉強を怠らない姿と若いながらの采配で最低限の信用は確保していく その勉強熱心も裏目に出、蔵の奥で偶然見つけた手記を解読していく様を見られる 蛮族言語も含んだそれを見られた結果、あくせく得られた信用は無に帰した それに伴い一度は自殺を試みるも失敗 後には考え直し、親の血族であり偏見を受けぬ子に継がせれば良いと判断 子を探かり、それを親に預けて一人旅へと出る	<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 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉓ <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

