

キャラクター名 \_\_\_\_\_ プレイヤー名 \_\_\_\_\_  
セレス

<b>種族</b>	人間	<b>種族特徴</b>	剣の加護/運命変転		
<b>生まれ</b>	冒険者	<b>性別</b>	男	<b>年齢</b>	15
<b>冒険者Lv</b>	15	<b>経歴</b>	大切な人と生き別れている		
<b>経験点</b>	190		今でも使う決め台詞を持っている		
			書き出し部分を暗唱できる書物を持っている		

<b>技</b>	7	能力値	<b>A-F</b>	<b>成長</b>	<b>他修正</b>	能力値	ボーナス
		器用度	8	18		33	5
<b>体</b>	10	敏捷度	3	26		36	6
		筋力	4	4		18	3
<b>心</b>	7	生命力	8	19		37	6
		知力	9	38		54 + 1	9
		精神力	11	11		29	4

	<b>技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>技能</b>	<b>Lv.</b>
	グラブラー	15	エンハンサー	8
	プリースト/レヴェリア	2	アルケミスト	1
	フェアリーテイマー	10	アーティザン	11
	マギテック	2		
	レンジャー	5		
	セージ	1		

<b>戦闘特技</b>			
追加攻撃	220 p	魔器の達人	AG43p
投げ攻撃	225 p	飛び蹴り	IB38 p
カウンター	2120p	双撃	IB30 p
鎧貫き	IB39 p		p
バトルマスター	3143p		p
治癒適性	2122p		p
両手利き	IB32 p		p
魔器習熟A	AG43p		p
魔力撃	IB39 p		p
魔器習熟S	AG43p		p
魔力撃強化	IB32 p		p

<b>言語</b>	<b>会話</b>	<b>読文</b>
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語		○
妖精語	○	

<b>練技/呪歌/騎芸/賦術</b>		
キャッツアイ	威力超増強+10	
マッスルベア	魔法防御特化	
ガゼルフット	防護点超増強	
ビートルスキン	防護点特化	
スフィンクスノレッジ	魔法ダメージ超軽減	
ジャイアントアーム	威力極増強	
デモンフィンガー		
ケンタウロスレッグ		
パラライズミスト		
威力増強+5		
C値増強/-1		
防護点増強+1		
魔法ダメージ軽減-1		
C値超増強/-1		

<b>技能</b>	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			
グラブラー	15	20	21	18
フェンサー	0			
シューター	0			

<b>鎧と盾</b>		必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	アカシククローク		1		5
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					3
回避技能	グラブラー	合計値	21	8	

<b>武器</b>	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
アカシクナックル	1H	10	1	2d+ 21	10	21	25										
アカシクブーツ	1H#	14	-1	2d+ 19	10	21	39										
ルミナスナックル	1H	7	1	2d+ 21	10	21	17										
カタライズナックル	1H	4	1	2d+ 21	10	21	9										
セスタス	1H	1	1	2d+ 21	10	18	1										
ルミナスブーツ	1H#	11	-1	2d+ 19	10	21	31										
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	38 m	114 m

回避	防護点
2d+ 21	8

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	11			
妖精魔法	10	19			
魔動機術	2	11			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 0	2d+ 21	2d+ 21

MP
71

<b>装備品</b>	説明
頭 迅雷の髪飾り	
耳 蝙蝠の耳飾り	
顔 聖印	
首 背水のネックレス	
背中 野伏のアーティザンマント/2	
右手 知力の指輪	
腰 アルケミーキット	
足 跳躍の羽	
その他野伏のセービングマント	抵抗や回避失敗時魔法ダメージ-4

<b>装備品</b>	説明
華美なる宝石飾り	
左手 正しき信念のリング	
ディスプレイサージェット	

<b>その他メモ</b>	自動失敗
ウェザーマン5、セイラ9 コック2釣り名人1、漁師2、ジュエラー1	チェック
ヘテ島出身の少年。	□□□□⑤
小さい頃に読み聞かせてもらった御伽噺の主人公に憧れて、	□□□□⑩
冒険者になるために元冒険者で海上警備をしている叔父に拳法や操船技術を学ぶ。	□□□□⑮
修行の傍ら叔父の仕事の手伝いをしている時に密輸船の中でジェネレーターに入っていたノインを見つける。	□□□□⑳
翌日の朝、叔父は行方不明になるがいくら探してもヘテ島では手掛かりが見つからず、	□□□□㉑
そのまま1年が過ぎ15歳の誕生日を迎え、叔父を探しに島を出て冒険者になる。	□□□□㉓
夢は自分の船を持って世界中の海を探検する冒険者になること。扱いにする)	□□□□㉕
	□□□□㉗
トラップスフィア表(7[7]) → チープサイト (近接攻撃の命中が同値で回避された時に発動可能。その攻撃を命中扱いにする)	□□□□㉙
ミラージュバレット (形状射撃によるダメージを受けた時発動可能。その攻撃のダメージの半分を攻撃者に与える)	□□□□㉛

