

キャラクター名 クォール・デュランディル・ハルトムート プレイヤー名 _____

種族	manaフレア	種族特徴	溢れるmana、manaの手		
生まれ	魔操者	性別	男	年齢	12
冒険者Lv	5	経歴			
経験点	720				

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	12	4		23 + 1	4	ファイター	5		
敏捷度	11	2		20	3	スカウト	2		
筋力	16	5		28 + 2	5	エンハンサー	3		
生命熱	7	1		15	2	アルケミスト	1		
知力	5	1		10 + 2	2	アーティザン	3		
精神力	7	2		13	2				

戦闘特技	値	備考
全力攻撃	1-286p	p
魔器習熟A	AG43p	p
なぎ払い	1-288p	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	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	値	備考
マッスルベアー		
キャッツアイ		
ビートルスキン		
クリティカルレイ		
命中増強+1		
七色の武器		
威力増強+5		

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	5	9	8	10
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要値				
	ランク	筋力	回避力	防護点	
鎧	エンハンスプレート		24	-2	7
盾					
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	6	8

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
エンハンストライグリッパ	3H	20		2d+ 9	10	11	35										
				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	20 _m	60 _m	2d+ 6	8	30

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 5	2d+ 7	2d+ 7	28

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	ポーションインジェクター ヒーリングポーションセット中
背中	ロングマント
右手	叡智の腕輪
腰	アルケミーキット
足	ロングブーツ
その他	剛力の腕輪

装備品	説明
左手	巧みの指輪

— その他メモ —

魔法文明時代、騎士として生きていたmanaフレアの男性。
 4歳の頃に興味を持ち始めて10歳の時に戦場に立つようになった。土族の家に生まれた。
 貴族のノーブルエルフと仲がよく、時々一緒に遊んだりしていた。クォールは戦闘の才能はあったため、その子の護衛として重宝され、11歳で小部隊の部隊長になった。
 12になったクォールはある日また戦場に出る。
 そこである魔物と遭遇する。神聖生物アストレイド。単体ではなく、群れと遭遇する。
 すぐに臨戦態勢とるが、みるみるうちに他の部隊は敗走。
 やがてクォールの部隊も少しずつやられていき、結果として惨敗してしまう。この際クォールは軍師による采配で逃げ出すことに成功。しかし致命傷を負い瀕死の状態に。
 軍師は生存させるために眠らせることを選択。こうしてクォールは現代にきた。
 しかしやはり生存の代償か、クォールは大半の記憶を失う。

自動失敗
 チェック
 ⑤
 ⑩
 ⑮
 ⑳
 ㉕
 ㉑
 ㉕

