

キャラクター名 《勇者》アルフレッド・F・ジョーンズ	プレイヤー名
-------------------------------	--------

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	魔術師	性別	男	年齢	9
冒険者Lv	4	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	730		同じ夢を何度も見ている 大きな挫折をしたことがある		

技	5	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	5	2		12	2				
体	7	敏捷度	5			10	1	ソーサラー	4		
		筋力	5	1		13	2	セージ	1		
心	10	生命力	2	3		12	2				
		知力	14			24 + 1	4				
		精神力	8	2		20	3				

戦闘特技		
ターゲットイング	1-280p	p
防具習熟A/盾	1-282p	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	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
クリティカルレイ	

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	2	4	3	4
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	ハードレザ		13		4
盾	バックラー		1	1	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター	合計値		4	5

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	
サーベル	100Gで魔法の発動体に加工	1H	10		2d+	4	10	4	10										
					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 <sub>m</sub>	10 <sub>m</sub>	30 <sub>m</sub>	2d+	4	5	24
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP		
2d+	5	2d+	0	32		

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	4	8			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	眼鏡
首	
背中	ハーフマント
右手	知性の指輪
腰	
足	ブーツ
その他	

装備品	説明

その他メモ	自動失敗チェック
冒険に出た理由:他に生き方がなくて	□□□□⑤
名だたる冒険者に憧れを持っていたアルフレッドは、故郷の近くに魔剣の迷宮ができたとき、病気の友人に向かって迷宮を攻略してみせると宣言した。友人は笑って、帰りを待つと約束してくれた。しかし、魔剣が未熟な彼を選ぶはずはなかった。	□□□□⑩
道を見失い迷子になって結局魔剣を発見できず、何日も経ったあと別の冒険者に助けられ、命からがら帰ってみれば、友人は病魔に侵されて死んだ後だった。	□□□□⑮
それから何度も、あの迷宮で右も左も分からなくなり、魔剣に拒絶される夢を見る。	□□□□⑳
もっと強かったら、立派な冒険者だったら…	□□□□㉕
名声を得て冒険者のヒーローになろうと決心したアルフレッドは、死後の世界で待つ友人に恥じないように、今日も元気に剣と魔法の鍛錬をしている。	□□□□㊲
	□□□□㉗

