

キャラクター名 フレア・アーシェ プレイヤー名

種族	ヴァルキリー	種族特徴	戦乙女の光羽、戦乙女の祝福		
生まれ	乗り手	性別	女	年齢	21
冒険者Lv	7	経歴	5つ以上の地方に行ったことがある→アルベルともう一度会うために様々な場所で冒険していたため		
経験点	100		目標としている人がいた(いる)→アルベルを目標としている。成長した姿を見せたい 大きな勘違いをしている(していた)→冒険者がどのような物なのかを知らなかった		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能		Lv.	技能	Lv.
技	9	器用度	7	6		22 + 2	4	ファイター	7			
		敏捷度	4	3		16 + 2	3	エンハンサー	1			
体	8	筋力	8	2		18	3	ライダー	6			
		生命力	5	5		18	3	ウォーリーダー	5			
心	9	知力	1	2		12 + 1	2					
		精神力	9			18	3					

戦闘特技		言語		会話	読文
タフネス	2122p			○	○
武器習熟A/ソード	1-281p				
両手利き	1-283p				
二刀流	1-281p				
武器習熟S/ソード	1-281p				
	p				
	p				
	p				
	p				
	p				
	p				

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
騎獣強化	
攻撃阻害	
高所攻撃	
探索指令	
人馬一体	
特殊能力解放	
怒涛の攻陣Ⅱ・烈火	
怒涛の攻陣Ⅱ・旋風	
鉄壁の防陣Ⅱ・鉄鎧	
鉄壁の防陣Ⅱ・堅体	
怒涛の攻陣Ⅲ・旋刃	

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	7	11	10	10
グラブラー	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	アラミドコート				15			1			2			
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	11			3		

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
タルワール	1H	15		2d+ 11	10	13	20										
タルワール	1H	15		2d+ 11	10	13	20										
ジャベリン 戦旗槍化(攻撃)	1H投	5	-2	2d+ 9	10	10	10										
				2d+													
				2d+													
				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	18 _m	54 _m	2d+ 11	3	56						
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP							
2d+	8/X	2d+ 8	2d+ 10	2d+ 10	18						

装備品		説明
頭	軍師徽章	鼓砲を使用するのに必要。髪留め代わりにする
耳		
顔	シンパシーピアス	鼓砲の効果をも動物等に与える
首	聖印(ライフス)	ライフスの神殿にいた為
背中	ウェポンホルダー	戦旗槍ジャベリン保持用
右手	疾風の腕輪	
腰	ブラックベルト	
足		
その他	知力の指輪	割る用

その他メモ	自動失敗チェック
冒険に出た理由「自由の為に」	
【経歴】	
フレアの家族は両親共にライダー協会の関係者であり乗り手だった、けれどフレアがヴァルキリーだと分かるとうすぐに神殿に預けそれ以来神殿の人達に育てられることとなった。けれどフレアはその生活が嫌だったので神官となる前に神殿を出て行ってしまふ、それが10歳の頃の話だった。まだ成人もしてなく行くアテもなかったフレアはさまよい蛮族の住処に迷い込んでしまったのだがとある冒険者に助けて貰った。その冒険者の名は「アルベル」。別名「放浪王」と呼ばれる人物だ。	□□□□⑤
	□□□□⑩
	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

