

キャラクター名 蔵馬	プレイヤー名
---------------	--------

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	妖精使い	性別	男	年齢	20
冒険者Lv	15	経歴			
経験点	23000				

技	6	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	9	3		18	3	シューター	15		
体	6	敏捷度	6	2		14	2	プリースト	2		
		筋力	10	3		19	3	フェアリーティマー	15		
心	9	生命力	5	6		11 + 6	2	セージ	13		
		知力	8	12		29 + 1	5	アルケミスト	10		
		精神力	7	14		30	5	ウォーリーダー	5		

戦闘特技			
鋭い目	2120 p	魔法拡大/距離	226 p
弱点看破	2121 p	足さばき	1B29 p
マナセーブ	2123 p		p
マナ耐性	3144 p		p
魔法誘導	223 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
精密射撃	218 p		p
魔法収束	227 p		p
魔法制御	222 p		p
ワードブレイク	2124 p		p
鷹の目	219 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	○	○
妖精語	○	
(任意)	○	○
ノスフェラトウ	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ヴォーパルウェポン	怒涛の攻陣IV:
パラミス	
クリレイ	
バークメイル	
イニブ	
エンサイクロペディア	
アーマーラスト	
バインドアビリティ	
リーンフォース	
スラッシュフィールド	
迅速の構え	
怒涛の攻陣II:烈火	
軍師の知略	
怒涛の攻陣III:轟火	

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	15	18	17	18

鎧と盾	必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 クロースアーマー		1		2
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	合計値			0 2

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
ヘビーボウ 射程20m	2H	17		2d+ 18	10	18	27										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	16 m	48 m

回避	防護点
2d+ 0	2

HP
62

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	7			
妖精魔法	15	20			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 18	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 20

MP
81

装備品	説明
頭 カトレアの花冠	
耳	
顔	
首	
背中 矢筒	
右手 知力の指輪	
腰 アルケミーキット	
足	
その他華美なる宝石飾り	

装備品	説明
左手 知力の指輪	

その他メモ	自動失敗チェック
●鞍馬 ☆流派:妖精が友達	□□□□⑤
■影が薄い 宣言なし 対象:任意 精神効果属性ではありません 達成値/冒険者レベル+知力B	□□□□⑩
非常に希薄な存在感で他キャラクターの心理的死角に入り込みます。 他キャラクターが自身を対象とした行動をとる度に、各判定の前に精神抵抗判定を行う。 抵抗に失敗した場合、このキャラクターの存在に気が付かずその行動はなかったことになり、 それ以外の他の行動を宣言できます。対象が複数回行動の場合その都度、判定を行います。 一度、抵抗判定に成功したキャラクターはその後1ラウンドは抵抗判定を行う必要はありません。 対象が(魔法拡大/数を除く)複数人に同時攻撃を行う場合はこの効果は発揮されません。	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔

