

キャラクター名  
アクセル = エリクシオン

プレイヤー名

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	射手	性別	男性	年齢	23
冒険者Lv	15	経歴	高レベルの魔法をかけられたことがある		
経験点	500		冒険にさそわれたことがある 家族に魔法使いがいる		

技	13	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	11	18		42	7
体	5	敏捷度	6	16		35	5
		筋力	5	20		30	5
心	8	生命力	6	3		14	2
		知力	6	6		20	3
		精神力	5	14		27	4

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	14		
スカウト	11		
レンジャー	15		
エンハンサー	8		
アルケミスト	2		

戦闘特技			
トレジャーハント	2120p	武器習熟A/ボウ	1-281p
ファストアクション	2123p	武器習熟S/ボウ	1-281p
影走り	2120p	武器の達人	3-212p
治癒適性	2122p	命中強化	2-230p
不屈	2123p	練体の極意	2-231p
ポーションマスター	2123p		p
韋駄天	3142p		p
縮地	3143p		p
ターゲットィング	1-280p		p
鷹の目	1-280p		p
牽制攻撃	1-286p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
ストロングブラッド	
メディテーション	
ジャイアントアーム	
デーモンフィンガー	
ビートルスキン	
リカバリエ	
クリティカルレイ	
ヒールスプレー	

技能	基本 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	0			
フェンサー	0			
シューター	14	21	19	19

鎧と盾		必要 ランク 筋力 回避力 防護点		
鎧	魔法のハードレザー		13	6
盾	マナタイト加工のタワーシールド		17	4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2
回避技能			合計値	0 13

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
ディフェンダー 防護点+1	1H	12		2d+ 2	10	0	17										
イグナイト製の銀のエイトマンボウOM+3 <small>重い(必筋+2)、過敏な(精神属ダメージ+2) GM報酬*5(半額)、GM報酬*4(アビス2層)</small>	2H		2	2d+ 25	9	25	73										
ショートスピア 射程10m 所持数@5	1H投	10	-1	2d+ 22	10	19	15										
ストーン 射程10m/打撃武器・スリング用の球 所持数@5	1H投	1		2d+ 23	12	19	1										
ウォーターバルーン 水・氷属性魔法D	1H投	1	1	2d+ 24	13	19	0										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	45 m	135 m

回避	防護点
2d+ 0	13

HP
61

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 16

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 17	2d+ 21

MP
29

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	ラル=ヴィイネの羽冠
耳	ラル=ヴィイネの金鎖
顔	不敵の仮面
首	熊の爪
背中	野伏のサーマルマント
右手	エリクシオンのゆがけ
腰	多機能ブラックベルト
足	DG
その他	????の指輪

装備品	説明
正しき信念のリング	
ウェポンホルダー改	
左手 エリクシオンの矢筒	念*10、雷*5、雷*2、雷*4、魔*10、水*5、雷*4、雷*5、閃*5、矢*10
アルケミーキット	
カースレバリオン	

その他メモ	自動失敗 チェック
エルフの射手 ド田舎の森から出てきたので外の世界が新鮮で何もかもが目新しく楽しい 基本的には、楽しそう、面白そう、助けたい、等の感情で物事を決めるタイプ。 自分に多少デメリットがあってもそれによって他人のリスクやデメリットを減らせるならある程度のことは問題ないと思っている。自分がどこかに定住する気がなく、究極に不味い場合はどこかへ流れればいいし、エルフで長寿のため時間的な損失はそれほど気にならないことに起因する。 戦闘時などの有事においては意図的に感情を切り離し、フラットな状態を心掛けている。 射手は戦士や魔法使いと違い、気持ちによって剣が速く振れたり、魔法の威力が上がったりしないという考え方から。 感情のブレは動きを乱す原因であり邪魔にしかならないと思っている。 ただ的に目掛けて射るのみ、当たればさらに精度を高め、外れれば修正を行う。ただ的に当てる装置こそ正しい射手の形だと思っている。 普段は明るいノリのお兄さんだけど、有事の際は仕事人に切り替わるタイプを目指す(願望)	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉑ □□□□㉒ □□□□㉓ □□□□㉔ □□□□㉕

