

キャラクター名 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	神官	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	11	経歴	何が何でも遺跡を踏破し宝を獲得することを信条とする		
経験点	310		田舎で育った 妖精と友達だった		

		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	6	18		33	5	プリースト/キルヒア	9	ウォーリーダー	3
		敏捷度	10	7		26	4	フェアリーティマー	1		
体	5	筋力	3	1		9	1	レンジャー	11		
		生命力	10	8		23	3	セージ	5		
心	12	知力	5	30		47 + 1	8	エンハンサー	5		
		精神力	8	19		39	6	アルケミスト	6		

戦闘特技		能力値	備考
治癒適正	2122	p	
不屈	2123	p	
ポーションマスター	2123	p	
鋭い目	2120	p	
スローイング	1B30	p	
精密射撃	1B30	p	
両手利き	1B32	p	
魔法拡大/数	1B39	p	
双撃	1B30	p	
連続賦術	1B32	p	
		p	

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	
ノスフェラトゥ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
アンチボディ	
メディテーション	
ストロングブラッド	
ビートルスキン	
スフィンクスノレッジ	
パークメール	
パラライズミスト	
ポイズンニードル	
クラッシュファンク	
イニシアティブブースト	
グレイテストフォーチュン	
堅陣の構え	
怒涛の攻陣Ⅱ：旋風	
軍師の知略	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー	7	0	3
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	合計値			0 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															
												2d+											
				2d+																			
				2d+																			
				2d+																			
				2d+																			
				2d+																			
				2d+																			

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	28 m	84 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
56

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	9	17			
妖精魔法	1	9			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 13	2d+ 11

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 17

MP
69

装備品	説明
頭 軍師徽章	鼓砲使用可能
耳 夥の腕輪withディスプレイ+ガジェット	見えない手を操る
顔 ひらめきメガネ	見識、探索判定+1
首 聖印	
背中 サバイバルコート	
右手 知力の指輪	
腰 スローワーベルト	アウェイクポーションボールセット済
足 ロングブーツ	
その他アルケミーキット	賦術使用可能

装備品	説明
左手 操りの腕輪	見えない手を操る

その他メモ	自動失敗チェック
コックLv6,ハンターLv5	□□□□⑤
フェンディル王国の片田舎、ケラススに生まれたパルテーム。幼少期は父親に連れられ、野外でのトラップの仕掛け方、野営の仕方、狩りの仕方などを学びながら過ごす。少年時代、一人で狩りに出かけるようになったある日、森の奥地で開かれていた謎のお茶会に参加。以来、度々顔を出すようになる。この時、一人の妖精と仲良くなる。また、この時料理に目覚め、修行を開始。同時に、飽くなき探求心を持った彼を見込んだ賢神キルヒアの声を聴き、神官への道を歩み始める。さらに大きくなったある日、いつものようにお茶会の場所へ向くと妖精の姿はなく、一通の手紙が置かれていた。日く、「財宝を探しに行きます。さようなら」これ以降、彼は遺跡にある財宝を求め流離うようになる。かつての友との再会を夢見て。	□□□□⑩ □□□□⑮ □□□□⑳ □□□□㉕ □□□□㉙ □□□□㉚

