

キャラクター名 カーマイン	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	年齢	120
冒険者Lv	9	経歴	身体に傷跡がある		
経験点	160		家族に異種族がいる 特定の異種族を好んでいる		

技	13	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	8	6		27 + 2	4				
体	5	敏捷度	11	3		27	4	マジテック	1		
		筋力	4	2		11	1	レンジャー	9		
心	8	生命力	9	5		19	3	エンハンサー	2		
		知力	9	1		18	3	バード	1		
		精神力	4	2		14	2	アルケミスト	2		

戦闘特技			
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
ターゲットィング	1-280p		p
武器習熟A/ボウ	1-281p		p
牽制攻撃	1-286p		p
射手の体術	2-227p		p
武器習熟S/ボウ	1-281p		p
			p
			p
			p

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

練技/呪歌/騎芸/賦術			
キャッツアイ			
ガゼルフット			
攻撃阻害			
探索指令			
パラライズミスト			
ヒールスプレー			

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			
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	9	13	13	10

鎧と盾		必要値			
		ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー+1		7		4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	シューター	合計値	13	4	

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
ブラッドスクイーズ+1 射程40m	2H	13	1	2d+ 15	10	10	33										
サーペントインガン*2 射程10m,装填数3	1H	1		2d+ 13	11	4											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	27 m	81 m

回避	防護点
2d+ 13	4

HP
46

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	1	4			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 11

MP
17

装備品	説明
頭	
耳 ゴールデン耳栓	呪歌・終律に対する抵抗力判定に+2
顔 マギスフィア(小)	魔動機術の行使に必要
首 水晶の首飾り	毒・病気に対する生命・精神力判定に+1
背中 えびら	矢、太矢を24発収納出来る。要武器習熟/ボウorクロスボウ
右手 宗匠の腕輪	
腰 補充の矢筒	矢、太矢を12本まで収納。補動動作でMPを3点消費する事で矢や太矢を補充出来る
足	
その他ウエポンホルダー	武器や盾を1つまで保持出来る

装備品	説明
左手 アルケミーキット	賦術の行使に必要

—その他メモ— SHO** {}	自動失敗 チェック
【一般技能】	□□□□⑤
狩人/ハンター5	□□□□⑩
料理人/コック5	□□□□⑮
【経歴】	□□□□⑳
褐色のエルフ。皮肉屋だが、案外面倒見は良い。かつては冒険者に憧れてエルフの集落を飛び出したが、自分が思い描いていた冒険とは程遠い失敗や仲間の死を経験していく中で、いつしか"冒険"をしなくなった。	□□□□㉕
皮肉なことに、"冒険"をしないまま依頼をこなしていくほどに依頼の成功率は上がり、気づけば一流の冒険者とされるセンチネル級に至っていた。	□□□□㉚
	□□□□⑳
	□□□□㉕

