

キャラクター名
クレイ

プレイヤー名

種族	ティエンス	種族特徴	通じ合う意識		
生まれ	騎手	性別	♂	年齢	18
冒険者Lv	7	経歴	同じ夢を何度も見ている…どこかの国で王様として行動する夢役に立たない知識を持っている…どこぞの国の王族の礼儀作法		
経験点	0		動機：王になる		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	器用度	10	2		22 + 2	4
	敏捷度	5			15	2
体	筋力	5	2		18 + 1	3
	生命力	5	1	1	18	3
心	知力	8	3		18	3
	精神力	13	1	3	24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	1		
セージ	1		
エンハンサー	1		
バード	4		
アルケミスト	1		
ライダー	7		

戦闘特技			
特殊楽器習熟	2-229p		p
かぼう	1-285p		p
シユアパフォーマー	2-233p		p
楽素転換	2-231p		p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
レジスタンス	
冬の寒風	
春の強風	
夏の生命	
遠隔指示	
探索指令	
HP強化	
騎獣強化	
特殊能力解放	
人馬一体	
姿勢堅持	
パークメイユ	

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	1	5	3	4
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	3	
盾	シンバルシールド		8	+1	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	フェンサー	合計値	4	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
楽器 (長弦リュート)	2H			2d+ 0	0	0											
楽器。ハラスマラカ	1H	9	+1	2d+ 6	⑪	4	19										
命中時 楽素①1生成。命中失敗時 楽素①1生成。																	
楽器。巧奏値-1	2H			2d+ 0	0	0											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 _m	15 _m	45 _m	2d+ 4	4	39
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 10/4	2d+ 0	2d+ 10	2d+ 11	24	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	スマルティエのバンダナ
耳	ラル=ヴェイネの耳飾り
顔	ラル=ヴェイネのマスク
首	スマルティエのスカーフ
背中	ラル=ヴェイネのコート
右手	スマルティエの宗匠の腕輪
腰	ラル=ヴェイネのサッシュ
足	ラル=ヴェイネのアンクレット
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手	スマルティエの剛力の指輪

その他メモ	自動失敗
一人称：僕	チェック
二人称：~さん	□□□□⑤
ダウレス：相棒	□□□□⑩
	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

物心ついたころから 同じ夢 (=王として政務を執り行う夢) を見ていた。そして、何時のころからか これは天啓と思いつくようになり、合法的に王になる可能性のある (=建国する) 可能性に懸けて冒険者に…。故郷では散々馬鹿にされたので、このことは胸に秘している。

システム：木魚さんのロール(3 2d+2d+1d+1d+3+2d+2d+3) → 1回目：SwordWorld2_5：(2D6+2D6+1D6+1D6+3+2D6+2D6+3) → 10[6,4]+5[3,2]+5[5]+2[2]+3+8[6,2]+10[4,6]+3 → 46

