キャラクター名
アネモネ

プレイヤー名

種族	メリア	種族特徴	繁茂する生命		
生まれ	妖精使い	性別	女	年齢	2
冒険者Lv	6	経歴	大怪我をしたことがある		
経験点	930		大失恋をしたことがある		
			神の声を聴いたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	6	1		15 + 1	2
		敏捷度	5			13	2
体	7	筋力	3	2		12	2
		生命力	13			20	3
心	14	知力	6	2		22 + 2	4
		精神力	1	2		17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	6		
プリースト/キルヒア	2		
フェアリーテイマー	6		
セージ	3		

戦闘特技			
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
MP軽減/フェアリーテイマー	1-283p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術		

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	6	8	8	8
シューター	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	アラミドコート		5	1	2
盾	バックラー		1	1	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	フェンサー		合計値	10	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
嘆きのエペ アビスカース：緊張状態で妨がとまらない。戦闘中なら「射程：術者」「射程：接触」以外の効果対象を選べない。	1H	6		2d+ 9	8	8	6										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	13 m	39 m

回避	防護点
2d+ 10	4

HP
38

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 7	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 8

MP
41

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	6			
妖精魔法	6	10			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	聖印	
背中	宝石ケース	
右手	器用の指輪	
腰	ブラックベルト	
足		
その他アンチドーテリング		

装備品		説明
左手	知力の指輪	

その他メモ

メリアとして芽吹いたばかりの頃、嵐によって地面から飛ばされてしまった。幼いながらに死を覚悟したとき、偶然一本のリビングツリーに引っ掛かる。
苔むした大樹はアネモネを受け入れ、ゆりかごとなってくれた。アネモネはそんな彼に一目ぼれをする。

ようやく歩けるようにまで成長したある日、アネモネが妖精たちとの散歩から戻ると、大樹が忽然と消えていた。
残されていたのは散らばった枝や壊れた武具のかけらに、血の跡。
ここで何が起きたのかはわからない。しかし、彼はいなくなってしまった。

それから何日も泣きながら森をさまよったアネモネは、頭に響く何かの声に導かれるように森の出口にたどり着く。
そこには、果てしなく美しい世界が広がっていた。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
アネモネ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
支払い	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
魔晶石x2	○□□○□□
妖精の宝石　炎　5-6	○□□○□□
妖精の宝石　風　5-6	○□□○□□
妖精の宝石　水　5-6	○□□○□□
妖精の宝石　土　5-6	○□□○□□
妖精の宝石　光　5-6	○□□○□□
妖精の宝石　闇　5-6	○□□○□□
宝石ケース	○□□○□□
筋力の指輪	○□□○□□
知力の腕輪	○□□○□□
支払い②	○□□○□□

所持金 2110 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数
エペ専用化	50
宝石ケース専用化	100

名誉点 所持 4 /合計 154