

キャラクター名 エトワール・アールリック	プレイヤー名
-------------------------	--------

種族	タビット	種族特徴	第六感
生まれ	魔導師	性別	♀
		年齢	6⇒8
冒険者Lv	11	経歴	「才能を絶賛されたことがある」「恥ずかしいあだ名を持っている(いた)」「魔剣の迷宮で迷子になったことがある」
経験点	250		冒険に出た理由「失われた家門を取り戻すため」 一般技能 『付与術士』lv10 『商人』lv5

技	5	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	1	1		7	1	コンジャラー	11		
体	6	敏捷度	4	4		13	2	レンジャー	1		
		筋力	4	6		16 + 2	3	セージ	9		
心	11	生命力	9	7		22	3	エンハンサー	1		
		知力	15	6		32 + 2	5	アルケミスト	11		
		精神力	10	11		32	5				

戦闘特技		言語	会話	読文
ルーンマスター	1B34 p	エルフ語		○
鋭い目	2120p	交易共通語	○	○
弱点看破	2121p	神紀文明語		○
マナーセーブ	2123p	ドラゴン語	○	
防具習熟A/非金属鎧	1-282p	ドレイク語	○	○
賦術強化	3-213p	魔神語	○	
防具習熟S/非金属鎧	1-282p	魔動機文明語	○	○
連続賦術	3-214p	魔法文明語	○	○
ダブルキャスト	2-234p	グラスランナー語	○	○
防具の達人	3-213p	リカント語	○	○
	p			p

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
タンデム	
ヒールスプレー	
パラライズミスト	
バークメール	
ミラージュディズ	
アーマーラスト	
ディスペルニードル	
エンサイクロペディア	
イニシアティブブースト	
バインドアビリティ	
フレーム・フィールド	
クラッシュファンク	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	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	アストラルガード		6	1	7
盾	ホプライトシールド		17	0	4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					3
回避技能	合計値			1	14

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	
滑り落ちるブロードソード	1H	15		2d+	0	10	0	15										
<small>魔法発動体、魔法行使+1修正、『滑り落ちる』手番ごとに1d6で1なら落とす</small>																		
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	13 m	39 m	2d+ 1	14	55
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 15	2d+ 0	2d+ 14	2d+ 18	65	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	11	17			

装備品	説明
頭 とんがり帽子	魔物知識判定+1
耳 蝙蝠の耳飾り	見えない状態でも行動できる
顔	
首 『蝶ネクタイ型変声機』	
背中	
右手 叡智の腕輪	
腰 カードシューター+弐式	強化パーツつき、賦術判定+1
足	
その他	

装備品	説明
左手 剛力の腕輪	

その他メモ	自動失敗
判定パッケージ 技巧0 運動0 観察0 アルケミ知識9 魔物知識0 先制なし HP27 MP30 生命抵抗6 精神抵抗7 合計回避力5 魔力コンジャラー7、ソーサラー6 合計防護点3	チェック
通称「端金の錬金術師」 かつての錬金術師の名門アールリック家の末裔。 現在のアールリック家は凡庸な魔術師の一族にすぎず、大破局以前の錬金術の技術を失っている。 幼少期に魔法の才能を褒められていたが、錬金術師として大成して家門を再興することを志して冒険者となる。 ちなみに兄妹姉妹は多い。	□□□□⑤
	□□□□⑩
	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
一人では戦えないタイプなのに迷子になりやすいという致命的問題点を抱えており、当人も気にしている。 「迷子の錬金術師」とかいわれる。	□□□□㉓
	□□□□㉔

