

キャラクター名
アーサー

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	魔術師	性別	女	年齢	13
冒険者Lv	7	経歴			
経験点	1500				

技	5	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10	2		17	2
体	13	敏捷度	4	3		12 + 1	2
		筋力	6			19	3
心	12	生命力	5	1		19	3
		知力	9	4		25 + 1	4
		精神力	7	3		22	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	1		
フェアリーティマー	7		
スカウト	3		
セージ	5		

戦闘特技			
鋭い目	2120p		p
ターゲットィング	1-280p		p
魔法収束	1-291p		p
魔法制御	1-291p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
リカント語	○	○

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 ダメージ	追加
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		13		4
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能		合計値	0	5

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
クォータースタッフ	2H	4	1	2d+ 1	12	0	14										
防護点+1				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+ 0	5

HP
40

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 9	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 10

MP
48

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	1	5			
妖精魔法	7	11			

装備品	説明
頭 とんがり帽子	魔物知識判定+1
耳 宝石ケース	妖精魔法の行使に必要
顔	
首 幸運のお守り	お金ガッポガッポ
背中 サーマルマント	体温低下を無効
右手 敏捷の指輪	
腰 コルセット	
足 ブーツ	
その他 知力の指輪	

装備品	説明

—その他メモ—

1:ぼらだいます
2:アーサー
3:ナイトメア
4:フェアリーティマー(魔術師生まれ)
5:探し物をしている
6:物心ついた時からスラム街で暮らしていた。しかし、そんなところを一人の老魔術師に拾われる。彼は、知識人かつ凄腕のフェアリーティマーだったため、アーサーもそれに影響されて幼少期を過ごした。そして、師匠はある日、未知なる妖精を探しに旅に出てしまった。いつまで経っても帰ってこないことに心配したアーサーは、師匠の後を追って旅に出る。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□⑳
□□□□㉑
□□□□㉒
□□□□㉓

