

キャラクター名	プレイヤー名
エイン	

種族	ドレイクナイト	種族特徴	暗視、魔剣、飛行、竜化、光のプレス、弱点(魔法+2)		
生まれ	剣士	性別	男	年齢	16
冒険者Lv	13	経歴	人族に殺されかけたことがある		
経験点	3780		人族社会で生まれた/育った 奴隷扱いられている/いた		

技	14	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	6	11	2	33 + 1	5	フェンサー	13	セージ	1
体	13	敏捷度	1	17	2	34 + 2	6	ソーサラー	2	エンハンサー	6
		筋力	12	13		38	6	プリースト/ツァイデス	2		
心	5	生命力	8	3		24	4	フェアリーティマー	8		
		知力	12	1	2	20	3	スカウト	10		
		精神力	10	6		21	3	レンジャー	7		

戦闘特技				言語	会話	読文
トレジャーハント	2120p	両手利き	1-283p	交易共通語	○	○
ファストアクション	2123p		p	ドレイク語	○	○
影走り	2120p		p	汎用蛮族語	○	○
治癒適性	2122p		p	魔法文明語	○	○
不屈	2123p		p	妖精語	○	
必殺攻撃	1-288p		p	ブルライト地方語	○	○
回避行動	1-279p		p			
武器習熟A/ソード	1-281p		p			
変幻自在	1-282p		p			
マルチアクション	1-292p		p			
武器習熟S/ソード	1-281p		p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
アンチボディ	
ガゼルフット	
マッスルベアー	
ケンタウロスレッグ	
デーモンフィンガー	

技能	基本	基本	基本	基本追加	鎧と盾	必要				
	レベル	命中力	回避力	ダメージ		ランク	筋力	回避力	防護点	
	ファイター	0				鎧	重い魔法の茨のローブ	4	3	
	グラブラー	0				盾	マナタイトの重い炎嵐の盾 (アビス:回避+1)	18	2	2
	フェンサー	13	18	19		19	その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			2
シューター	0				回避技能	フェンサー	合計値	23	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	
	魔法のブロードソード	1H	17	2	2d+ 20	8	24	22										
	魔法化2、魔法の発動体、アビス(正産者の) C-1、専用化、OM+2、イグニタイト加工 (33040売却)																	
	首切り刀	1H	19	1	2d+ 20	8	23	34										
	アビス(乗り物酔いの) C-1、専用化、OM-2+1、種族の一撃、イグニタイト、魔法の発動体																	
首切り刀	1H	19	1	2d+ 20	8	23	34											
アビス(定まらない) C-1、専用化、OM-1、種族の一撃、イグニタイト																		
					2d+													
					2d+													
					2d+													
					2d+													
					2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP	魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
3 m	36 m	108 m	2d+ 23	5	65	真語魔法	2	5			
						神聖魔法	2	5			
						妖精魔法	8	11			

装備品	説明	装備品	説明
頭 勇者の証(技)			
耳 数多の蝙蝠の耳飾り	目が見えない・透明な状態のペナルティを-2	ラル=ヴェイネの金鎖	
顔 聖印			
首 奇跡の首飾り			
背中 野伏のセーピングマント	抵抗・回避失敗、魔法ダメージ-4	ウェポンホルダー改	
右手 敏捷の指輪		左手 敏捷の腕輪	
腰 多機能グリーンベルト		ブレードスカート	4以上差で回避時 k10+13+5@9 レベル+筋B
足 華美なる宝石飾り	(土・火・水・風・光・闇*350(13~14))		
その他 器用の指輪		正しき信念のリング	

その他メモ	自動失敗
人族領から蛮族領まで、ナイトメアと偽りながら旅を続けた、成人して間もないドレイクの青年。生来魔剣は嚴重に布でくるんで背負っており、武器として使うことはないほど大事にしている。	チェック
決して魔剣を人に見せることはなく、中身を見たという証言も残っていない。	□□□□⑤
蛮族の貴種らしくない、人間の貴族のような丁寧な物腰で、少し常識に疎いところがある。	□□□□⑩
	□□□□⑮
例えば、ヒッチハイクした馬車で蛮族領へ向かう道中、そういう決まりだからと言われれば手枷足枷をおとさなく付けられ、売られる直前でやっと奴隷商の馬車でとは気がつくほど。	□□□□⑳
その後も徒歩で旅を続け、騙されることも襲われることもあったが、幸いにも全て処理することが出来た。	□□□□㉕
手際の良さを評価されたのか、アラティと名乗る有力者の部下から誘いを受け、私兵として加わることになる。	□□□□㊳
	□□□□㊵
諸事情で名前がないため、名乗る時は生来魔剣の銘(エインガナ)の一部をもらっている。	□□□□㊿

