

キャラクター名	プレイヤー名
アルクトス・アウストラ	

<b>種族</b>	ハイマン	<b>種族特徴</b>	デジャヴ、魔法の申し子
<b>生まれ</b>	学者	<b>性別</b>	男
		<b>年齢</b>	16
<b>冒険者Lv</b>	11	<b>経歴</b>	大きな遺跡を発見したことがある
<b>経験点</b>	800		一定期間の記憶がない 身体に傷跡がある

<b>技</b>	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	<b>技能</b>	Lv.	<b>技能</b>	Lv.
		器用度	5	5		17	2				
<b>体</b>	5	敏捷度	1	1		9	1	レンジャー	9		
		筋力	2	1		8	1	セージ	9		
<b>心</b>	15	生命力	5	6		16	2	グリモワール	11		
		知力	6	5		26 + 2	4	アーティザン	1		
		精神力	6	6		27	4				

<b>戦闘特技</b>				<b>言語</b>	会話	読文
ルーンマスター	1B34 p	魔力強化	2-230p	交易共通語	○	○
治癒適性	2122 p	魔法拡大/すべて	1-290p	ドラゴン語	○	
不屈	2123 p			ドレイク語	○	
ポーションマスター	2123 p			汎用蛮族語	○	○
鋭い目	2120 p			魔神語	○	
弱点看破	2121 p			魔法文明語	○	○
マナセーブ	2123 p			妖精語	○	
魔法拡大/数	1-289p			妖魔語	○	
魔導書習熟A	AG37p			バジリスク語	○	
魔導書習熟S	AG37p					
クリティカルキャスト	2-233p					

<b>練技/呪歌/騎芸/賦術</b>			
誤射防止			

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要ランク	必要筋力				必要回避力				必要防護点				
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
鎧 クロースアーマー														
盾														
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)														
回避技能												合計値	0	2

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
先見の魔導書	1H	1		2d+ 0	0	0											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

<b>制限移動</b>	<b>通常移動</b>	<b>全力移動</b>
3 m	9 m	27 m

<b>回避</b>	<b>防護点</b>
2d+ 0	2

<b>魔法技能</b>	Lv.	魔力	<b>魔法技能</b>	Lv.	魔力
妖精魔法	11	20			
秘奥魔法	11	20			

<b>魔物知識/弱点</b>	<b>先制力</b>	<b>生命抵抗</b>	<b>精神抵抗</b>
2d+ 13	2d+ 0	2d+ 13	2d+ 15

<b>MP</b>
93

装備品	説明
頭 アーティザンハット/1	
耳	
顔 ひらめき眼鏡	
首	
背中 サバイバルコート	
右手 知力の指輪	
腰 華美な宝石飾り	
足	
その他ラル=ヴェイネの観察鏡	

装備品	説明

<b>—その他メモ</b>	自動失敗
一般技能	チェック
作家7, 調香師5	□□□□⑤
子供の頃気が付くと。一人で森の中にある遺跡の扉の前で倒れていた	□□□□⑩
名前は憶えているが、何故ここに居るのか故郷はどこなのかなど思い出せず	□□□□⑮
痛む頭を抱えながら彷徨い、近所の村へたどり着く	□□□□⑳
村で事情を説明し、保護されながら調査に来た冒険者に遺跡の場所を教えるが	□□□□㉑
その扉はどうやっても開かず、未発見の物だったようだ	□□□□㉒
冒険者が撤退した後、自分の記憶の手掛かりがあるのではないかと思い遺跡に近寄ったところ	□□□□㉓
すんなり扉は開き、首を傾げつつも不用意に中へ入ってしばらくして影が挿したところで意識を失う	□□□□㉔
次に気が付くと、包帯で巻かれベッドに寝かせられていた	□□□□㉕

