

キャラクター名 エイン	プレイヤー名
----------------	--------

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	15	経歴	人族に殺されかけたことがある		
経験点	680		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	20	2	42 + 1	7	フェンサー	15	セージ	1
体	13	敏捷度	1	26	2	43 + 1	7	プリースト/ツァイデス	2	エンハンサー	8
		筋力	12	15		40	6	フェアリーティマー	12		
心	5	生命力	8	6		27	4	マジテック	1		
		知力	12	5	2	24	4	スカウト	14		
		精神力	10	18		33	5	レンジャー	9		

戦闘特技			
ルーンマスター	1B34 p	変幻自在	1-282p
トレジャーハント	2120p	マルチアクション	1-292p
ファストアクション	2123p	武器習熟A/ソード	1-281p
影走り	2120p	武器習熟S/ソード	1-281p
トレジャーマスター	3143p	足さばき	2-227p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
必殺攻撃	1-288p		p
回避行動	1-279p		p
牽制攻撃	1-286p		p

言語			会話	読文
交易共通語			○	○
ドレイク語			○	○
汎用蛮族語			○	○
魔動機文明語			○	○
妖精語			○	
ブルライト地方語			○	○

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		
ジャイアントアーム		
デーモンフィンガー		
リカバリィ		

技能	基本 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			
グラブラー	0			
フェンサー	15	22	22	21
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク				筋力	回避力	防護点	
鎧	魔法の茨のローブ					2		3	
盾	マナタイト加工の重い炎嵐の盾 (アビス:回避+1)					15	2	2	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)								2	
回避技能	フェンサー					合計値	26	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
魔法の首切り刀	1H	20	3	2d+ 25	8	26	35										
魔法の首切り刀	2H	20	3	2d+ 3		0	45										

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	44 m	132 m

回避	防護点
2d+ 26	5

HP
74

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	6			
妖精魔法	12	16			
魔動機術	1	5			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 21

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 19	2d+ 20

MP
80

装備品	説明
頭	ラル=ヴェイネの羽冠 MP9 1dで5~6で再行動
耳	数多の蝙蝠の耳飾り 見えない状況に対するペナルティ-2
顔	聖印
首	熊の爪 マッスルベアーの効果+1
背中	野伏のセービングマント 回避や抵抗失敗時、魔法ダメージ-4
右手	敏捷の指輪
腰	多機能グリーンベルト 装備者が自然環境にあるものとする
足	軽業のブーツ 転倒しなくなる
その他	器用の指輪

装備品	説明
	華美なる宝石飾り (土・火・水・風・光・闇*100(3~4))
左手	ウエポンホルダー改
	器用の指輪
	ブレードスカート 4以上差で回避時 k10+9+5@9 レベル+筋B

その他メモ	自動失敗 チェック
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。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。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。	□□□□⑤
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。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。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。	□□□□⑩
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。	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔

