

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	騎手	性別		年齢	
冒険者Lv	11	経歴			
経験点	550				

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	12	12		36 + 1	6	ファイター	11	ジオマンサー	1
敏捷度	6	6		24	4	プリースト/ザイア	8		
筋力	6	5		17 + 2	3	マジテック	4		
生命力	8	6		20	3	エンハンサー	8		
知力	7	0		15	2	ライダー	9		
精神力	9	10		27	4	ウォーリーダー	7		

戦闘特技	値	備考
タフネス	2122p	p
魔法拡大/数	1-289p	p
かばう	1-285p	p
防具習熟A/盾	1-282p	p
マルチアクション	1-292p	p
頑強	1-279p	p
超頑強	2-228p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	習得状況
ビートルスキン	神展の構え
キャッツアイ	怒涛の攻陣II
マッスルベアー	陣率：慮外なる烈撃I
ガゼルフット	陣率：衝戟の刪削I
リカバリー	怒涛の攻陣III
探索指令	怒涛の攻陣IV
騎獣強化	陣率：堅固なる布陣
騎獣の献身	
攻撃阻害	
特殊能力解放	
姿勢維持	
人馬一体	
獅子奮迅	
HP強化	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	11	17	15	14
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	筋力	回避力	防護点
鎧 スプリントアーマー		15	2	5
盾 スパイクシールド		13	1	2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1
回避技能	ファイター	合計値	18	10

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
スパイクシールド	1H	13		2d+ 17	10	14	13										
バスタードソード	1H両	17		2d+ 17	10	14	17										
ウォーターバルーン	1H投	1		2d+ 17	13	14	0										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 18	10

HP
98

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	8	10			
魔動機術	4	6			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 11/×	2d+ 11

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 15

MP
63

装備品	説明
頭 ホーリーパロット	術者の神聖魔法を魔力0で反復する。隠密不可
耳 聖印	
顔	
首	
背中 ウェポンホルダー改	
右手 器用の指輪	
腰 ブラックベルト	
足 DG+スマルティエの武道帯	
その他マジスフィア中	

装備品	説明
左手 筋力の腕輪	

その他メモ	自動失敗チェック
○朝陽さんからのメモ	
・お金を貯める。(ベルサさんによるブラックミスで防具強化。武器は余裕があれば強化)	□□□□⑤
・武器と盾の買い換えは今後無し、強化に専念	□□□□⑩
・装備は順次	□□□□⑮
・ライダーは9レベルでストップ	□□□□⑳
・11特技はなんもなければ超頑強。必要かなーと思えば命中強化やキャパシティ等。	□□□□㉕
○4話にて	□□□□㉙
・経験点は保留	□□□□㉚
・スマルティエを整えて、生命Bを4まで上げる	□□□□㉛
・アイテム、消耗品調整	□□□□㉜

