

キャラクター名 アセル プレイヤー名 _____

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	冒険者	性別	男	年齢	25
冒険者Lv	11	経歴			
経験点	9800				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
技	器用度	7	1		14	2	ソーサラー	2		
	敏捷度	7	11		24 + 1	4	コンジャラー	2		
体	筋力	10	4		22	3	プリースト/キルヒア	11		
	生命力	3	6		17	2	スカウト	7		
心	知力	10	7		26 + 1	4	セージ	9		
	精神力	9	5	3	26	4				

戦闘特技			
ルーンマスター	1B34 p	魔晶石の達人	2-230p
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
マナセーブ	2123p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
ターゲットィング	1-280p		p
MP軽減/プリースト	1-283p		p
魔法拡大/すべて	1-290p		p
ダブルキャスト	2-234p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 291 /合計	291

技能	基本	基本追加	基本追加
	レベル	命中力	回避力
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	必要		
		筋力	回避力	防護点
鎧 チェインメイル		18	-1	6
盾 ラウンドシールド		8		1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能		合計値	-1	7

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
魔晶石5点×17	○□□○□□
マナチャーヅクリスタル	○□□○□□
魔晶石9点	○□□○□□
スマルティエの知力の腕輪	○□□○□□

知力の指輪×2	所持金	預金・借金
○□□○□□	40	G
○□□○□□		G
○□□○□□		
○□□○□□		
○□□○□□		

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	25	75	2d+ -1	7	50

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	13	2d+	17	71

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	2	6			
操霊魔法	2	6			
深智魔法	2	6			
神聖魔法	11	15			

装備品	説明
頭 英知のとんがり帽子	
耳 聖印	
顔 ひらめき眼鏡 (ラル=ヴェイネの贈り物)	
首 幸運のお守り	
背中 インテリアマルサック (イルカ)	探索、まもち、異常感知、危険感知、畏回避
右手 知力の指輪	
腰 苦行の証	自動失敗が経験値100になる。
足 其他正しき信念のリング	

装備品	説明
左手 敏捷の指輪	

その他メモ	自動失敗チェック
生まれ：神官（キルヒア）（冒険者はないので）	
生まれた環境：厳しい自然の中	
険しい山野や離島など、ほとんど人のいない場所で生まれた。天候や気候には恵まれず、生きることそのものが戦いだった。	□□□□⑤
幼少期の経験：神の教えを学ぶ	□□□□⑩
神官から学ぶか、神殿で過ごした。その際、多くのことを学び、広い可能性を得た。	□□□□⑮
10歳のとき：故郷が戦争や襲撃で破壊された	□□□□⑳
少年期の経験：魔法を学ぶと同時に	□□□□㉑
魔法を学ぶことは、あらゆる事象についても学ぶことだった。当然の結果として、きみの知識も豊富になった。	□□□□㉒
17歳のとき：フィールドワーク過多	□□□□㉓
きみの師匠、あるいはきみの学んだ環境では、野外や遺跡に向き、調査することを特に重視していた。きみはそちらにも才能があった。	□□□□㉔
青年期の経験：視界が開けた	□□□□㉕