

キャラクター名 ランナー	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	傭兵	性別		年齢	
冒険者Lv	12	経歴			
経験点	2290				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	12	6		25	4
		敏捷度	12	7	-4	22	3
体	10	筋力	12	6	10	38 + 2	6
		生命力	12	20		42	7
心	4	知力	12	13		29 + 2	5
		精神力	12	10		26	4

技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	11						
グラップラー	11						
ソーサラー	1						
コンジャラー	12						
レンジャー	9						
エンハンサー	7						

戦闘特技					
タフネス	2122p	防具習熟S/金属鎧	1-282p	練体の極意	2-231p
追加攻撃	220p	武器習熟S/ソード	1-281p	魔力撃	1-292p
投げ攻撃	225p	足さばき	2-227p		p
カウンター	2120p	防具の達人	3-213p		p
鎧貫き	1B39p				p
ルーンマスター	1B34p	魔法拡大/数	1-289p		p
治癒適性	2122p	魔法拡大/すべて	1-290p		p
不屈	2123p	マルチアクション	1-292p		p
ポーションマスター	2123p	ガーディアン	1-279p		p
武器習熟A/ソード	1-281p	ダブルキャスト	2-234p		p
	p	キャパシティ	3-212p		p
頑強	1-279p				p
超頑強	2-228p	斬り返し			p
命中強化	2-230p	かばう	1-285p		p
武器の達人	3-212p	二刀流	1-281p		p
	p	双撃	1-280p		p
防具習熟A/金属鎧	1-282p				p
	p				p

技能	基本	基本	基本	基本追加	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	11	15	14	17		30	-1	21
グラップラー	11	15	14	17			1	
フェンサー	0							3
シューター	0							
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)								3
回避技能	ファイター				合計値	14	27	

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
								SSソード	1H	30	3	2d+ 19	10	30	102		
				2d+													
				2d+													
				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
10 _m	22 _m	66 _m	2d+ 14	27	158	真語魔法	1	6			
						操霊魔法	12	17			
						深智魔法	1	17			

装備品	説明
頭 勇者の証 (心)	
耳	
顔	
首	
背中 勇士のドミネーターズマント	
右手 筋力の魔紋	筋力+2
腰 スマルティエの武道帯	リカバリー時 生命力B分回復量上昇
足	
その他セービングマント	抵抗失敗時 D-4

装備品	説明
左手 知力の魔紋	知力+2
ブラックベルト	

その他メモ	自動失敗チェック
目が覚めたとき僕は一人だった。	<input type="checkbox"/> ⑤
そこは檻、というには人工物が少ない場所。 岩の天井、壁、床。あとあるのは冷え切った空気くらい。 皮肉なことには僕の永遠ともいえる寿命は、僕をつなく鎖の寿命よりも長かったようじゃ。	<input type="checkbox"/> ⑩ <input type="checkbox"/> ⑮ <input type="checkbox"/> ⑳ <input type="checkbox"/> ㉑ <input type="checkbox"/> ㉒ <input type="checkbox"/> ㉓ <input type="checkbox"/> ㉔ <input type="checkbox"/> ㉕
その長い時間。 思考がある。考えることができるというのは時に苦痛に変わる。 僕がそうじゃ。外に出ることも動くこともできぬ。 気を失う前に見た光景、自分の村が焼き払われる光景を何度も時間の限り繰り返す。	

