キャラクター名: ヘスティア

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	傭兵	性別	女	年齢	15
冒険者Lv	5	経歴	「1回目のハプニング」：大けがをした(11)		
経験点	1200		「2回目のハプニング表」：体質が改善され、以前より健康になった（56）		
			「冒険に出た理由」：ほかに生き方がなくて（56）		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	6	7	2	22 + 2	4
		敏捷度	9	2		18	3
体	15	筋力	5	1		21 + 2	3
		生命力	6	3	1	25	4
心	8	知力	11	9		28 + 2	5
		精神力	9	1	0	18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	5		
セージ	2		
エンハンサー	1		
アルケミスト	1		
ライダー	5		
デーモンルーラー	5		

戦闘特技

魔力撃	1-292p		p
武器習熟A/アックス	1-281p		p
マルチアクション	1-292p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ		
探索指令		
遠隔指示		
騎獣強化		
HP強化		
特殊能力開放		
バークメイル		

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	5	9	8	8
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

	ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧 たどたどしいマナタイト加工のドンドレシアの堅忍鎧		23	0	8
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能 ファイター		合計値	8	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
難しい銀のハルバード+1 振って攻撃するときのデータ，小魔の封入具加工	2H	20	2	2d+ 11	11	10	40										
モール 小魔の封入具加工	2H	20	1	2d+ 10	12	8	35										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 8	10

HP
42

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 10/7	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 8

MP
35

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
召異魔法	5	10			

装備品		説明
頭	勇者の証（心）	
耳	ディスプレイサー・ガジェット	
顔	アイソアーマスク	遠隔攻撃を誘引
首	スマルティエの銀鈴	
背中	セービングマント	回避や抵抗の失敗時に魔法ダメージ-4
右手	叡智の腕輪	
腰	ブラックベルト	これは黒いガーターベルトなのだ。誰が何と言おうとガーターベルトなのだ。
足	スマルティエのトゥリング	
その他	ミスリルの鎧下	物理・魔法ダメージを-1、ただし、「毒」「病気」「精神効果」は軽減できない

装備品		説明
左手	アルケミーキット	
	スマルティエの怪力の腕輪	

その他メモ

「生まれた環境」：自然の中(11)（出自：人間(1)）
「ナイトメアの幼少期の経験」：機転の利く子(35)
「1回目のハプニング」：大けがをした(11)
「少年期の経験」：魔神との戦いに巻き込まれた(62)
「2回目のハプニング表」：体質が改善され、以前より健康になった（56）
「青年期の経験」：魔力放出
「冒険に出た理由」：ほかに生き方がなくて（56）
魔神に魅入られた少女
ナイトメアとして生を受けたヘスティアは、生まれてすぐに山奥に捨てられることとなる。
例に違えず、彼女もすぐに息絶える運命であったが、幸か不幸か、彼女に召異術師としての才能を見出した魔神によって拾われる。
魔神の戦いに利用されるヘスティアであったが、戦いの中で大けがを受けたことをきっかけに、召異術師としての能力を覚醒させ、魔神を送

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名: ヘスティア

プレイヤー名:

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
緑のマテリアルカードBx2	○□□○□□
緑のマテリアルカードA	○□□○□□
マナチャージクリスタル5点分	○□□○□□
救命草	○□□○□□
魔香草	○□□○□□
テント	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
保存食（7）	○□□○□□
<騎獣専有証>ドッグ（星屑）	○□□○□□
<騎獣専有証>ペガサス	○□□○□□
騎獣収縮の札Ⅱ	○□□○□□
蜘蛛の足	○□□○□□
タコの足	○□□○□□
毒蜘蛛	○□□○□□
送還供物	○□□○□□
スマルティエのチョーカー	○□□○□□
韋駄天ブーツ	○□□○□□
受益者のシンボル	○□□○□□
帰還のランプ	○□□○□□
知識の指輪x2	○□□○□□
宗匠の腕輪	○□□○□□
幸運のお守り	○□□○□□
防寒着	○□□○□□
粋な乗馬服	○□□○□□
魔動列車型のお弁当箱	○□□○□□
鉄道ワッペン	○□□○□□
罪科の白翼[レプリカ]	○□□○□□
冥闇の鷲翼[レプリカ]	○□□○□□
フェツヴァイフルング・フェアゲッセン	○□□○□□
鉄鷲のバッジ	○□□○□□
本：アアアア達とあわてんぼうの千年祭(今回のセッションでの出来事についてやや大げさに書かれた娯楽本)	○□□○□□
彗星の欠片	○□□○□□
"竜宮ホテル in ラクシア"の宿泊券	○□□○□□
雪中いちご	○□□○□□
レジェンドフレーズ＆最高の歌	○□□○□□
白いパプリカの花飾り	○□□○□□
ガラス細工の髪飾り	○□□○□□
魔晶石(5点分)	○□□○□□
ウィンドコート	○□□○□□
フリッカーハンマー	○□□○□□
マイナーカースレベリオン	○□□○□□

所持金 14671 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数
冒険者ランク（ダガー）	20
専用化（モール）	30
冒険者ランク（レイピア）	30
コネクション：”新聞記者”キット・テイラー（顔見知り）	5
称号：大繁盛の立役者（5点）	0
専用化（ブラックベルト）	50
称号：無邪気な狂気を見たもの(5点)	5
アビスシャード3個	150
コネクション：“ワタリガラス”のメトシェラ（友人）	0
専用化（勇者の証（心））	50
コネクション：“美の探求者”エヴェリーン・ブシュケッター(友人)：0点(任意)	0
大地の巫歌	0
冒険者ランク（ブロードソード）	50
	100
	50
	1000
	10
	5
	150
	150
	150
	10
	10

名誉点 所持 254 /合計 2279