

キャラクター名 ツィーウェイ・オーラルティア・インシアレント 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	男	年齢	14
冒険者Lv	6	経歴	異種族を怖がっている (いた)		
経験点	1300		魔神の生贄にされそうになったことがある 血縁者と死別したことがある		

技	7	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	7	4		18	3		ファイター		6
体	10	敏捷度	8	5		20	3	シューター	5	ライダー	5
		筋力	5	1		16 + 2	3	コンジャラー	4		
		生命力	8	1		19	3	マジテック	6		
心	4	知力	8	1		13	2	スカウト	5		
		精神力	7	3		14	2	レンジャー	1		

戦闘特技		言語	会話	読文
トレジャーハント	2120 p	交易共通語	○	○
武器習熟A/スピア	1B31 p	魔動機文明語		○
回避行動	1B29 p	魔法文明語	○	○
精密射撃	1B30 p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			
	p			

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
キャッツアイ	
騎獣強化	
攻撃阻害	
高所攻撃	
チャージ	
人馬一体	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	6	9	9	9
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	5	8	8	8

鎧と盾	必要	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	アラミドコート		15	1	2
盾	カイトシールド		13	1	1
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	12	4	

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	
アールシェピース	1H両	15	-1	2d+	8	10	10	25										
魔法の発動体																		
サーペンタインガン	1H	1		2d+	8	11	8											
射撃10m、装填3 メモ:回復用																		
ジェザイル	2H	10		2d+	8	10	9											
射撃50m、装填3、ダメージ+1																		
アールシェピース	2H	15		2d+	9	10	10	30										
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	20 m	60 m	2d+	12	4
					39

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	7/X	2d+	8	46
		2d+	9	2d+
		2d+	8	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	4	6			
魔動機術	6	8			

装備品	説明
頭 マギスフィア (小)	クリエイトウェポン
耳 フロティングスフィア (大)	レジストボム、グレネード、タゲサ
顔 ひらめき眼鏡	見識、探索判定に+1
首 ポーションインジェクター	トリートポーションセット済み
背中 ウェポンホルダー改	
右手	
腰 フロティングスフィア (大)	ヒリバレ、クイロ、ライト
足 パレットスリンガー	弾を12発収納可能
その他マギスフィア (大)	エフェボン、オートガード

装備品	説明
左手 怪力の腕輪	
多機能ブラックベルト	

— その他メモ —

成長メモ: レベル7でマルアク
リュッケン王国のとある一貴族が擁する交易商の家系に生まれた第二子。第一子も男であり、15歳になると共に家を追い出されることをわかってきたツィーウェイは武道を習っていた。
12歳の頃、彼の武道が一人前と認められ、インシアレント家の護衛団と共に交易路を行くが、運悪く強力な蛮族の団に鉢合わせし抵抗するも、力及ばず全滅。ツィーウェイを始めとする数人が蛮族に連れ去られ、生贄になりかけていたところを冒険者の軍団に助けられる。しかし、その一件は彼にトラウマを植え付けた。
その冒険者にワイラー王国へと届けて貰ったあと、知り合いの交易商の馬車に乗り合い、実家へと帰る。13歳の誕生日を迎えていた彼の帰還を皆は歓迎し、遅い誕生日パーティーを開き、15歳になった後も暫く家に居てもいいという赦しが出る。
しかしその数ヵ月後、兄が外出先で野盗に襲われ死亡。その時、ツィーウェイはここが力無き者は生き難い世界であることを痛感した。兄が死んだことによる後継ぎ問題は4歳下の弟へと託し、更なる力を求めて活動することを決意する。彼は一先ず傭兵団が擁する冒険者の店、<イルダの槍亭>へと駆け込んだ。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□⑳
□□□□㉑
□□□□㉒
□□□□㉓
□□□□㉔
□□□□㉕

