

キャラクター名 ルーファス	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	一般人	性別	男	年齢	20代後半
冒険者Lv	15	経歴			
経験点	0				

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	9	24		40 + 2	7	ファイター	14	エンハンサー	2
体	7	敏捷度	6	15		28	4	ソーサラー	15	アルケミスト	1
		筋力	4	7		18	3	コンジャラー	12		
心	7	生命力	3	19	1	30	5	プリースト/アーデコ	4		
		知力	12	29		48 + 2	8	レンジャー	9		
		精神力	11	16		34	5	セージ	12		

戦闘特技				言語			会話	読文
タフネス	2122p	武器習熟A/ウォーハンマー	1-281p	エルフ語		○	○	
ルーンマスター	1B34p	マルチアクション	1-292p	交易共通語		○	○	
バトルマスター	3143p	クリティカルキャスト	2-233p	神紀文明語			○	
治癒適性	2122p	魔力強化	2-230p	ドワーフ語		○	○	
不屈	2123p	ダブルキャスト	2-234p	汎用蛮族語		○	○	
ポーションマスター	2123p	武器習熟S/ウォーハンマー	1-281p	魔動機文明語		○	○	
鋭い目	2120p	武器の達人	3-212p	魔法文明語		○	○	
弱点看破	2121p		p	グラスランナー語		○	○	
マナセーブ	2123p		p	シャドウ語		○		
マナ耐性	3144p		p	ソレイユ語		○		
魔法拡大/数	1-289p		p	リカント語		○		

練技/呪歌/騎芸/賦術		
メディテーション		
キャッツアイ		
クリティカルレイ		

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	14	21	18	17
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	筋力	回避力	防護点
鎧 差別の乗り物酔いのマナコート・プラス		1		8
盾 つきまとう陽気なアステリアの守り		6		2
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	19	13

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
鈍重な自傷のイグニダイト製のイヴェルシオ・カスタム	1H	11		2d+ 21	8	21	46										
<small>オーグメイトのイヴェルシオ。必勝+3、イグニダイト加工、魔法の発動体、アピス加工、アポト印。</small>																	
				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
3 _m	30 _m	90 _m	2d+ 19	13	92	真語魔法	15	25			
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP		操霊魔法	12	22			
2d+ 20	2d+ 0	2d+ 20	2d+ 21	129		深智魔法	12	25			
						神聖魔法	4	14			

装備品	説明
頭 スマルティエの髪結び紐 (髪飾り)	
耳 聖印	
顔 狩人の目	魔知成功で命中+1/失敗時はレベル判明
首 スマルティエの銀鈴	その他+1
背中 野伏のサーマルマント	炎、氷・水属性ダメージ-1
右手 宗匠の腕輪	
腰 ブラックベルト	
足 スマルティエのアソクルスリーブ	
その他 信念のリング	

装備品	説明
リトルウィング	落下ダメージ-20
左手 スマルティエの叡智の腕輪	
アルケミーキット	

その他メモ	自動失敗チェック
青年プレイヤー。 博識で紳士な振る舞いは王子様然としており、平時であればアイドル的な人気が出ていたかもしれない。 時折皮肉めいた発言するため反感を感じるプレイヤーも少なからず存在し、認識もしているが態度を変えるつもりはないらしい。 曰く、「彼らの相手をするのは私以外の適任者がいるだけだ」とのこと。	□□□□⑤ □□□□⑩ □□□□⑱ □□□□⑳ □□□□㉕ □□□□㉙ □□□□㉚
攻略においては効率を重視する意向を示すことが多いが、それとは矛盾するように安全地帯へ定期的に通い支援を行っている。 そのことを指摘した際は「好きなように思ったまえ」と返して去っていく姿をみることになるだろう。 また単独行動のプレイヤーへの声かけや情報交換も積極的に行っており、安全地帯に留まるプレイヤーとあわせて孤立、精神的疲労に気を配っている様子がうかがえる。	
PKプレイヤーへは安全地帯への攻撃に対して牽制の言葉をかける以外は無関心。	

