

キャラクター名 アーネスト・バンベリー プレイヤー名

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(水氷+3)、石化の視線、毒の血液		
生まれ	神官	性別	男	年齢	22
冒険者Lv	5	経歴			
経験点	0				

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	2		16 + 2	3	ファイター	1	ウォーリーダー	3
敏捷度	8			15	2	プリースト/サドゥール	5		
筋力	7			16 + 2	3	レンジャー	1		
生命力	11	1		21	3	セージ	4		
知力	9	2		18	3	エンハンサー	1		
精神力	7	4		18	3	アルケミスト	1		

魔法拡大/数	1-289p		p
防具習熟A/盾	1-282p		p
防具習熟S/盾	1-282p		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		○
ドレイク語		○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語		○

ビートルスキン		
バークメイル		
陣率：軍師の知略		
鉄壁の防陣		
陣率：慮外なる烈撃I		

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	1	4	3	4
グラブラー	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 チェインメイル		18	-1	6
盾 ホプライトシールド		16		4
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	2	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
ヘビーメイス	1H両	15	1	2d+ 5	12	4	20										
ヘビーメイス 2H時こっち	2H片	15	1	2d+ 5	12	4	30										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 _m	15 _m	45 _m

回避	防護点
2d+ 2	13

HP
38

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	8			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 7	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 8

MP
35

装備品	説明
頭 とんがり帽子	まもちき+1
耳 聖印	
顔	
首	
背中	
右手 筋力の腕輪	
腰 アルケミーキット	
足	
その他 軍師徽章	

装備品	説明
左手 器用の腕輪	

その他メモ	自動失敗チェック
Gr9 これは種族関係なく使えますわ	□□□□⑤
[6,3]->(精神力 or 筋力) [6,2]->(精神力 or 敏捷度) [1,6]->(器用度 or 精神力) [6,6]->(精神力) [6,2]->(精神力 or 敏捷度) [4,1]->(生命力 or 器用度) [4,4]->(生命力) [4,5]->(生命力 or 知力) [4,5]->(生命力 or 知力)	□□□□⑩
やらんとしてること	□□□□⑮
前衛に出るプリースト。《ストップ&スタグガー》でパリア狙いつつ回復案件になったら《拡大/数》で神官の仕事に移る。防護点でごり押し。神官だろう。	□□□□⑳
ウィークリング故ひととこに居付けず、流れ者として暮らしている冒険者。	□□□□㉕
放浪者としての経歴から必然的というべきか、サドゥールの声を聞き神官戦士の道を歩み始めている。	□□□□㉚
とはいえ明確な旅のあて、冒険の目的があるわけではない。日がな一日人数の足りない冒険者パーティの数合わせをしたりして暮らしている	□□□□㉟

