

キャラクター名  
セラム=ベルカティア

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	妖精使い	性別	男	年齢	16
冒険者Lv	10	経歴	絶対に知られたくない秘密がある		
経験点	5460		子供の時に家出したことがある 魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	10	2		18	3
敏捷度	8	5		19	3
筋力	7	6		19 + 2	3
生命力	5	7		18	3
知力	11	2		22 + 2	4
精神力	11	2		22	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	10		
フェアリーティマー	8		
レンジャー	3		
エンハンサー	3		
アルケミスト	2		

戦闘特技		魔法拡大/数	226 p		p
		魔力撃	227 p		p
		武器習熟/ソード	221 p		p
		武器習熟S/ソード	1B31 p		p
		マルチアクション	1B39 p		p
			p		p
			p		p
			p		p
			p		p
			p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
マッスルベアー	
クリティカルレイ	
バークメール	

技能	基本 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	0			
グラブラー	0			
フェンサー	10	13	13	13
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク 筋力 回避力 防護点		
鎧	ソフトレザー		7	3
盾	ラウンドシールド		8	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	フェンサー	合計値	13	5

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
マジックピアシング(オーダーメイド) オーダーメイド(筋力+3) 投擲射程10m	1H投	7	1	2d+ 14	8	17	17										
リッパーナイフ 投擲射程10m 投擲時3体同時攻撃(対象は無作為)	1H投	5		2d+ 13	8	16	5										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 13	5

HP
50

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	8	12			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 13	2d+ 13

MP
48

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	ポーションインジェクター
背中	矢筒 弓矢12発収納
右手	怪力の腕輪
腰	ブラックベルト
足	宝石ケース
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手	叡智の腕輪

その他メモ	自動失敗 チェック
一般技能 ファーマーlv3	□□□□⑤
スライの義弟。スライがベルカティア夫妻に引き取られてから夫妻の間に産まれた子供。両親から冒険者としての素養(フェアリーティマー)は受け継いだ。サージェンとしての才能は全く受け継がなかった。両親の仕事は全く手伝えなかったので冒険者になる前は妖精と遊びながら実家の畑を耕すのが日課だった。	□□□□⑩
スライと血が繋がっていない事に本人は気づいていない。幼少の頃からあらゆる面で優秀だった姉に羨望と嫉妬の思いがある。妖精魔法の才能があるのだが本人は剣士になりたかったらしく、冒険者になってからは仲間に教わりながら剣の修行に励んでいる。	□□□□⑮
剣士志望の割には非力でヘタレ。姉よりも常識人ではあるが、強くなってみんなに認められたいという思いが人一倍強い。なんか割と闇が深そう。	□□□□⑳
幼少期に本で読んだ魔剣に憧れて、魔剣を探して行くという程で家出。魔剣の迷宮を探索していた冒険者チームの横荷にこっそり忍び込むことに成功するも、迷宮内で迷子になって最終的には両親とスライに助けられた。	□□□□㉕
	□□□□㉙
	□□□□㉚

