

キャラクター名 レオ・エヴァンズ	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	冒険者	性別	男性	年齢	15歳
冒険者Lv	11	経歴	監禁されたことがある		
経験点	1660		大きな遺跡を発見したことがある 近所に芸術家が住んでいた		

技	8	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	5	10		23 + 1	4	ファイター	11	アルケミスト	2
体	8	敏捷度	8	13		29 + 1	5	フェアリーティマー	8		
		筋力	8	3		19	3	スカウト	7		
心	11	生命力	5	6		19	3	レンジャー	3		
		知力	10	8		29 + 1	5	セージ	1		
		精神力	5	3		19	3	エンハンサー	1		

戦闘特技				言語			会話	読文
タフネス	2122p		p	交易共通語	○	○		
トレジャーハント	2120p		p	魔動機文明語	○	○		
ファストアクション	2123p		p	妖精語	○			
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		p	ソレイユ語	○			
抵抗強化	OP133p		p					
マルチアクション	1-292p		p					
頑強	1-279p		p					
防具習熟S/非金属鎧	1-282p		p					
武器習熟A/スタッフ	1-281p		p					
			p					
			p					

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
ヴォーパルウェポン		
バークメイル		

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	11	15	16	14
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	難しいドラゴンスケイル+1		14	1	7
盾						
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)						4
回避技能	ファイター				合計値	17 12

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	
バトルメイジスタッフ・カスタムストーン	2H	12	2	2d+ 17	12	16	22											
射程10m/打撃武器・スリング用の球	1H投	1		2d+ 15	12	14	1											
魔剣：降魔杵	2H	18	2	2d+ 17	11	16	28											
土属性。防護点を半分(切り上げ)としてダメージ計算する。				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	30 m	90 m	2d+ 17	12	82

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 6	2d+ 12	2d+ 14	2d+ 14	43

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	8	13			

装備品	説明
頭 混沌の循環	宝石6個装備可能。1日1回使える効果。
耳 蝙蝠の耳飾り	見えない状態でも行動できる
顔 赤の眼鏡	睡眠に対する抵抗失敗時、破壊で自動成功
首 幸運の首飾り	グラナダから半額で購入 剥ぎ取り+1
背中 野伏のサーマルント	炎属性、水・氷属性ダメージ-1。温度変化耐性。
右手 巧みの指輪	
腰 多機能ブラックベルト	防護点+1、腰に追加装備可能
足 勇者の証：技	成長で器用敏捷が含まれなければ振り直し可
その他 俊足の指輪	

装備品	説明
ウェポンホルダー改	武器や盾を背中に2つまで保持できる
左手 知性の指輪	
アルケミーキット	賦術を使用できる

その他メモ	自動失敗チェック
冒険に出た理由：他に生き方がなくて	
両親は共に冒険者であった。彼が乳離(文字通りの意味で)するまではさすがに控えていたが、それを超えると自分たちは冒険者へと復帰し、彼をマカジャハット王国の知り合いに預けて冒険に出ることが多くなった。	□□□□⑤
彼が大きくなるに従って、比較的近場の、危険の少なそうな冒険には連れていってもらえることも増えたが、本格的な冒険に連れて行ってもらえるはずもなく、多くの時間を両親と離れて過ごしていた。	□□□□⑩
しかし、血は争えないのか、彼自身もしばしば勝手に遠出をするようになり、しまいには遺跡を見つけてしまう。養親もこれには音を上げ、仕方がなく両親は冒険に連れて歩くようになった。父からは戦士の、母からは錬金術の基礎を学び、また生活から大自然の中での過ごし方も学んだ。	□□□□⑮
冒険者を長く続けていれば、失敗することもある。その日、両親は予定の時までにはキャンプ地まで帰って来ることはなかった。彼は冒険以外	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

