

キャラクター名 イストワール・ソワン・フレーヌ プレイヤー名

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	薬師	性別	女	年齢	22
冒険者Lv	11	経歴	・誰かを救ったことがある		
経験点	0		・近所に芸術家がすんでいる(いた)		
			・自殺を試みたことがある		

技	10	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	8	6		24	4	プリースト/ライフオス	11		
体	5	敏捷度	3	4		17	2	レンジャー	4		
		筋力	3	1		9	1	セージ	8		
心	11	生命力	7	7		19	3	ウォーリーダー	8		
		知力	11	9		31 + 1	5				
		精神力	9	7		27	4				

戦闘特技	
ルーンマスター	1B34 p
鋭い目	2120p
弱点看破	2121p
魔法拡大/数	1-289p
ターゲットィング	1-280p
MP軽減/プリースト	1-283p
魔法拡大/すべて	1-290p
ダブルキャスト	2-234p
キャパシティ	3-212p
	p
	p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語		○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
鼓砲：怒濤の攻陣Ⅰ	
陣率：軍師の知略	
鼓砲：怒濤の攻陣Ⅱ：旋風	
陣率：効力亢進Ⅰ	
鼓砲：怒濤の攻陣Ⅲ：旋刃	
鼓砲：怒濤の攻陣Ⅳ：輝斬	
陣率：抗拒の推断Ⅰ	
陣率：堅固なる布陣	

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	0			
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	マナコート		7		5
盾	軍師盾のラウンドシールド		8		1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能				合計値	0 7

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	17 m	51 m

回避	防護点
2d+ 0	7

HP
52

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	11	16			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 13	2d+ 13

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 16

MP
75

装備品	説明
頭 とんがり帽子	魔物知識判定+1
耳 ディスプレイヤー・ガジェット	「装備部位:その他」を得る
顔 聖印	ライフオスの聖印
首 水晶の首飾り	毒・呪いの生命・精神抵抗力判定+1
背中 セービングマント	回避や抵抗の失敗時に魔法ダメージ-4
右手 信念のリング	精神抵抗力判定+1
腰 ブラックベルト	防護点+1
足 幸運の羽	貫通・突破の効果をかわしやすくなる
その他 聖王の冠	回復魔法の威力表が1/30でも魔力点回復

装備品	説明
左手 能力増強の指輪(知力)	
女神のヴェール	回復魔法の威力表でクリティカルできる

<p>— その他メモ —</p> <p>データ保証：夏屋 栄光点：471点</p> <p>目的：探している人がいる</p> <p>「か弱き人々を救うべく生きる」と始祖神ライフオスより直々に使命を授けられた、と主張する神官エルフ。知識と知力、倫理観はあるがその代わり落ち着きがない。神聖魔法が使えているので神の声を聞いたというのは本当なのかもしれないが、普段の行いを見ていると一般的な標語程度の言葉を大げさに受け止めて「使命」と言っているのでは？と感じる人が多いだろう。</p>	<p>自動失敗 チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑱</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉙</p> <p>□□□□㉚</p> <p>□□□□㉛</p>
--	---

