

キャラクター名 アドルフ	プレイヤー名
-----------------	--------

種族	リカント	種族特徴	獣変貌
生まれ	密偵	性別	♂
		年齢	20
冒険者Lv	9	経歴	「負けず嫌い」と評されたことがある 特定の色を激しく嫌っている（きらっていた） 大きな挫折したことがある
経験点	1250		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能		Lv.	技能	Lv.
技	13	器用度	6	5		24	4	グруппラー	9	ドルイド	4	
		敏捷度	6	5		24	4	スカウト	9			
体	5	筋力	9	4		18	3	レンジャー	3			
		生命力	11	3	1	20	3	セージ	6			
心	7	知力	10	2		19	3	エンハンサー	2			
		精神力	3	2		12	2	アルケミスト	5			

戦闘特技				言語			会話	読文
追加攻撃	220 p	二刀流	1-281p	エルフ語		○		
投げ攻撃	225 p	武器習熟S/格闘	1-281p	交易共通語		○	○	
カウンター	2120p			ドレイク語		○		
鎧貫き	1B39 p			汎用蛮族語		○		
トレジャーハント	2120p			魔動機文明語		○	○	
ファストアクション	2123 p			魔法文明語		○		
影走り	2120 p			ライカンスロープ語		○		
鋭い目	2120 p			ソレイユ語		○		
武器習熟A/格闘	1-281p			リカント語		○	○	
両手利き	1-283p							
インファイト	1-284p							

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
マッスルベアー		
ヴォーパルウェポン		
インスタントウェポン		
バークメール		
ヒールスプレー		
イニシアティブブースト		

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	0			
グруппラー	9	13	13	12
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	ポイントガード		1	1	0
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グруппラー		合計値	15	2

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						
イグニタイト製のクリムゾンロー・カスタムズ 同時装備時、MP3で魔法ダメージを発生させる	1H拳	6	2	2d+	15	10	16	18															
イグニタイト製のホワイトリリー・カスタム 同時装備時、被ダメージを1点減	1H拳	6	2	2d+	15	10	16	23															
				2d+																			
				2d+																			
				2d+																			
				2d+																			
				2d+																			
				2d+																			
				2d+																			

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	24 m	72 m	2d+	15	2
					49

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	9	2d+	13	26

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 スマルティエのヘッドバンド	HP回復効果を受けたときMPが「1」点回復
耳 ラル=ヴェイネの金鎖	装備部位：その他を得る
顔 狩人の目	魔物知識判定成功時、命中+1
首 スマルティエの銀鈴	装備部位：その他を得る
背中 *スマルティエの獣皮セービングマント(真)	回避力+1、セービングマントを兼ねる。スマルティエの装備品として扱う。
右手 正しき信念のリング	精神抵抗力判定+2
腰 多機能真・ブラックベルト	防護点+2
足 軽業のブーツ	転倒/起き上がり時のペナルティなし
その他 奇跡の首飾り	

装備品	説明
インテリアニマルサック	探索、魔物知識、異常感知、危険感知、畏回避の各判定に+1
左手 アルケミーキット	
熊の爪	マッスルベアーの効果を+1する

その他メモ	自動失敗
人里離れた小さな集落に生きていたアドルフは、このままの生活が続くものだと思いつつも考えていた。しかし、やがて集落を襲った災いと、それを解決した旅人達がアドルフの運命を大きく変えることとなる。	チェック
この事件の結果としてピーチェ達に同行することとなったアドルフは、その後数年にわたる長い旅を経験し、やがて突然の旅の終わりには自らの無力さを嫌というほど思い知らされたのだった。	□□□□⑤
あとに残されたアドルフとピーチェは、どちらからともなく行動をともにすることになる。	□□□□⑩
そうして長かった旅とその後の生活とを通じ、アドルフはピーチェを次第に姉のように慕う様になっていった。唯一残った彼女を今度こそ守り抜くのだと固く心の中で誓い、アドルフはピーチェの盾となるべく研鑽を始めた。	□□□□⑮
	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕
◆◆◆◆◆	

