

キャラクター名  
サー・キッド

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	騎手	性別	男性	年齢	不詳
冒険者Lv	8	経歴	有名人の友だちがいる		
経験点	0		家族に冒険者がいる 冒険に誘われたことがある		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	器用度	7	5		24	4
	敏捷度	4	8		24	4
体	筋力	3	5		14	2
	生命力	8			14	2
心	知力	12	4		24	4
	精神力	7			15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	8		
セージ	7		
エンハンサー	1		
ライダー	8		

戦闘特技		能力値	備考
タフネス	2122p		p
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
かいくぐり	1-279p		p
回避行動	1-279p		p
命中強化	2-230p		p
頑強	1-279p		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		○
ドワーフ語	○	
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	
魔法文明語	○	
妖魔語	○	
グラスランナー語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
騎獣強化	
攻撃阻害	
HP強化	
高所攻撃	
人馬一体	
特殊能力開放	
超高所攻撃	
HP超強化	

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	8	12	12	10
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	ハードレザー		13		4
盾	カイトシールド		13	1	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2	
回避技能			ファイター	合計値	15 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
ロングソード	1H両	13		2d+ 13	10	12	13										
				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 <sub>m</sub>	24 <sub>m</sub>	72 <sub>m</sub>	2d+ 15	5	68

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 12/11	2d+ 0	2d+ 10	2d+ 10	15

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	リトルウィング 落下ダメージ20軽減
右手	
腰	
足	スマルティエのアソクルスリーブ 転倒から起き上りのペナルティをマイナス1にする
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
サー・キッド	□□□□⑤
サーの名が示す通り騎士の家系の生まれ。幼い頃から馬術を嗜み、友人と切磋琢磨した。(後に友人は乗馬・競馬で偉大な成績を残し、その界限では有名人となる)	□□□□⑩
冒険者として家を出た兄がいて、15年ぶりにふらっと帰ってきたと思ったらサー・キッドに「お前も冒険者にならないか」と誘った。	□□□□⑮
キッドは家に残った跡取りであるため、40年だけならと許しを受け冒険者になる。	□□□□⑳
	□□□□㉑
	□□□□㉒
	□□□□㉓
	□□□□㉔
	□□□□㉕

