

キャラクター名
□□□

プレイヤー名

種族	メリア	種族特徴	繁茂する生命		
生まれ	野伏	性別	男性	年齢	
冒険者Lv	5	経歴	5.6 ガキ大将だった		
経験点	40		2.3 田舎で育った 4.5 濡れ衣を着せられたことがある		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	器用度	5	2		16	2
	敏捷度	3	2		14 + 1	2
体	筋力	1			9	1
	生命力	15	1		24	4
心	知力	5	1		18 + 1	3
	精神力	4	2		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	5	アルケミスト	1
コンジャラー	5		
スカウト	2		
レンジャー	1		
セージ	1		
エンハンサー	1		

戦闘特技	能力値	備考
防具習熟A/非金属鎧	1-282p	p
回避行動	1-279p	p
魔力撃	1-292p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p
	p	p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	備考
キャッツアイ	
ヴォーパルウェポン	

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	5	7	7	6
シューター	0			

鎧と盾	必要			
	ランク	筋力	回避力	防護点
鎧 アラミドコート		5	1	2
盾 バックラー		1	1	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1 1
回避技能	フェンサー	合計値		10 3

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	
ショートソード ※魔法の発動体として扱う	1H	5		2d+	7	9	6	5										
ブレードスカート				2d+	7	9	6	10										
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														
				2d+														

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+	10 3

HP
39

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	5	8			

魔物知識/弱点	先制力
2d+	5 2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+	9 2d+ 8

MP
33

装備品	説明
頭 とんがり帽子	魔物知識判定+1
耳	
顔	
首 マイナーカスレバリオン	魔神へのダメージ+1、被ダメージ-1
背中	
右手 知性の指輪	
腰 ブレードスカート	
足	
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手 俊足の指輪	

その他メモ	自動失敗チェック
冒険に出た理由 4.6 家族を全て失ったので	□□□□⑤
出身はエルヤビビ。自身を拾ってくれたエルフの老夫婦に育てられる。(田舎で育った)	□□□□⑩
周りに同年代がおらず、小さな子たちの面倒を見ていたことから、よく頼られていた。(ガキ大将だった)	□□□□⑮
小さな田舎村であった為に、野盗たちによる不幸な事故が起こり、使われた凶器が自身の使う武器と同じだった為に村人たちに疑われる。(濡れ衣を着せられたことがある)	□□□□⑳
その際、家族を失い村にいられなくなったので、旅に出て冒険者として生活している。	□□□□㉑
冒険者生活を続けていく内に友人ができ、その友人たちとの冒険の中で家族の命を奪った野盗たちを倒し、運良くその証拠が見つかり故郷の	□□□□㉒
皆からの疑いが晴れる。	□□□□㉓
しかし、〈奈落の大漫食〉の噂を聞きつけ、一度故郷に戻る決意をし魔道列車に乗る。	□□□□㉔
	□□□□㉕

