

キャラクター名 タテハ=クライケット 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	女	年齢	17
冒険者Lv	10	経歴	父親が旅にでている(いた)		
経験点	4270		命を助けられたことがある 告白されたことがある		

技	6	器用度	11	成長	10	他修正		能力値	27	ボーナス	4	技能	Lv.	技能	Lv.
		敏捷度	9	2	1	18	3	ファイター	7						
体	7	筋力	7	11	2	27	4					プリースト	10		
		生命力	5	10		22	3	レンジャー	7						
心	9	知力	9	3		21	3					エンハンサー	2		
		精神力	5	5		19	3								

戦闘特技		言語	会話	読文
タフネス	2122 p	交易共通語	○	○
治癒適正	2122 p			
不屈	2123 p			
魔法拡大/数	226 p			
武器習熟/ソード	221 p			
頑強	218 p			
全力攻撃	1B36 p			
ダブルキャスト	1B37 p			
	p			
	p			
	p			
	p			

練習/呪歌/騎芸/賦術		
ビートルスキン		
ガゼルフット		

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	7	11	10	11
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 イスカイアの魔導鎧		20	0	7
盾 タワーシールド		17		2
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 10 11

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
ディフェンダー 防護点+1	1H	12		2d+	11	10	12	17									
魔剣疾風 回避命中被ダメージ+1	1H	1		2d+	11	10	13	25									
守護騎士の大剣 命中+1防護+2魔ダメージ-2	2H	25		2d+	11	10	13	55									
				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+	10 11	84
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+	0/X	2d+	0	51	
		2d+	13	2d+	13

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	10	13			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	祈りのアミュレット h p回復固定値+1
背中	ロングマント
右手	怪力の腕輪
腰	ブラックベルト
足	フェイトの靴 移動+10 通常移動力分の足さばき
その他	聖印 ザイア

装備品	説明
左手	俊足の指輪

その他メモ

ルキスラにあるディザ郊外の農村出身。
父は冒険者で、各地を旅しながら母とタテハに仕送りをしている。
1～2年に一度帰ってくる父に武道を教えてもらいながら育った。

村に居た頃は農業を手伝って過ごしていた。
幼いころ農村の外で薪を集めていたところを蛮族に襲われる。
そこを見知らぬザイアの神官に助けられ、自分も神官に憧れるようになった。
2年前ザイアの声聞き、神官となる事を決意して村を出る。

現在はルキスラでザイア神官として修行を積んでいる最中である。
ザイアの教えを遵守するにはまだ自らは非力すぎると感じており、そのため修行の一環として冒険者になった。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉙
□□□□㉚

