

キャラクター名 キース プレイヤー名 \_\_\_\_\_

<b>種族</b>	ウィークリング	<b>種族特徴</b>	弱点(水氷+3)、石化の視線、毒の血液		
<b>生まれ</b>	学者	<b>性別</b>	男	<b>年齢</b>	不詳(20代半ば)
<b>冒険者Lv</b>	8	<b>経歴</b>	蛮4-3.人族に懐柔(買収)された ⇒ 蛮族軍所属だったが、愛想を尽かして人族側へ買収された 1-5.今だ叶わない夢がある ⇒ ギルド幹部として成り上がり、力を手にする 5-1.物心ついたころには1人だった ⇒ おそらく捨て子で、その後蛮族軍入りした		
<b>経験点</b>	6010				

<b>技</b>	7	能力値	<b>A-F</b>	<b>成長</b>	<b>他修正</b>	能力値	<b>ボーナス</b>	<b>技能</b>	<b>Lv.</b>	<b>技能</b>	<b>Lv.</b>
		器用度	8			15	2				
<b>体</b>	7	敏捷度	8	3		18	3	セージ	5		
		筋力	8	5		20	3	バード	5		
		生命力	8	6		21	3	ウォーリーダー	2		
<b>心</b>	9	知力	11	6		26 + 1	4				
		精神力	8	9		26	4				

戦闘特技			
鋭い目	2120p		p
魔法拡大/数	226 p		p
魔法誘導	1B32 p		p
ハーモニー	1B31 p		p
マルチアクション	1B39 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドレイク語	○	○
汎用蛮族語	○	○
妖魔語	○	
ミアキス語	○	
ソレイユ語	○	
ザルツ地方語	○	○
バジリスク語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビビット	
レジスタンス	
モラル	
ヒーリング	
チャージング	
堅陣の構え	
鉄壁の防陣Ⅱ：堅体	

技能	基本レベル	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	プレストアーマー		10	0	5
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能			合計値	0	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
ギター 楽器。2Hで使用	2H			2d+ 0		0											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 0	5

HP
45

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	8	12			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 10	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 13

MP
50

装備品	説明
頭 とんがり帽子	魔物知識判定に+1
耳 聖印(クス)	クスの聖印
顔	
首 軍師徽章	鼓泡使用に必要
背中 リトルウィング	落下ダメージを-20点する。
右手 知性の指輪	知力+1、破壊すると+13する
腰 チキンベルト	主動作で使用し、20mの移動と20点の落下ダメージ
足	
その他 知性の指輪	知力+1、破壊すると+13する

装備品	説明
左手 信念のリング	精神抵抗判定に+1

その他メモ	自動失敗チェック
レギュレーション	□□□□⑤
経験点3000+2190+3350+4210+5390+5340+5880=29360点	□□□□⑩
所持金1200+1300+2600+3805+5640+6800+8500=29845G	□□□□⑮
生活費-(430*2+630*4)=-3380G	□□□□⑳
成長振り0+2+3+4+5+5+5=24回	□□□□㉑
(白銀道場により24回中3回好きな能力値に配置可、50G払うことに3回まで好きに配置可、残り19~21回はダイス)	□□□□㉒
名誉点0+10+21+25+28+38+53=175点	□□□□㉓
必須：ルルプⅠ・Ⅱ・Ⅲ(改訂版でも可)・WT	□□□□㉔
使用可：ルルプEX、AW、BT、CG、IB、LL、ユーレリア・フェイダン・ザルツ博物誌	□□□□㉕
蛮族PC使用可	□□□□㉖

