

キャラクター名
トリスティア・シューコ

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	魔術師	性別	おなご	年齢	15ぐらい
冒険者Lv	2	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	710		純潔である 一定期間の記憶が無い		

技	6	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	6			12	2
体	5	敏捷度	6			12	2
		筋力	6	1		12	2
心	10	生命力	10			15	2
		知力	12			22 + 2	4
		精神力	6			16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	2		
レンジャー	1		
セージ	1		
アルケミスト	1		

戦闘特技		ダメージ	回復	その他
ターゲットィング	1-280p			
		p		
		p		
		p		
		p		
		p		
		p		
		p		
		p		
		p		

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術		名前	点数
ヒールスプレー			

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 7 /合計 7	

技能	基本レベル	基本命中率	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾	必要ランク	必要筋力	必要回避力	必要防護点
鎧 クロースアーマー		1		2
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1
回避技能				合計値 0 3

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中率	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
メイジスタッフ 防護点+1	2H	1	1	2d+ 1	12	0	11										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食1w分	○□□○□□
魔香草x4	○□□○□□
ヒーリングポーションx2	○□□○□□
緑Bx10	○□□○□□
5点魔晶石	○□□○□□

薬師道具セット	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金 1	預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	12 m	36 m	2d+ 0	3	21

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 5	2d+ 0	2d+ 4	2d+ 4	22

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	2	6			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 知性の指輪	割る
腰 アルケミーキット	
足	
その他	

装備品	説明
左手 知性の腕輪	割らない

その他メモ

両親がコテコテの冒険者であったため、幼いころから一箇所に留まらず転々と旅をしていた。或る日、ひょんなことから魔剣の迷宮に入ることになるがそこで迷子になってしまう。そこに呪いがかけられていたのか定かではないが、迷宮に入る前の記憶を全て失ってしまう。

数日間迷宮内を彷徨っているうちに一人の女性冒険者シューコに保護される。記憶喪失で自分の両親はおろか名前すら思い出せないトリスティアに名前を与えたのも彼女。

以後彼女の元で助手、或いは身の回りの世話係として働いていたが、ふと彼女の部屋から耳飾りの片割れを見つける。それは、トリスティアが記憶を無くす前にずっと自分のそばにいた母親のもの。既に魔力はなくなっているものの耳飾りについてはいた石の力により、自分に母親がいて、その耳飾を大切にしていたことを少しずつ思い出す。その晩、シューコに耳飾と母親の事を聞こうとしたが、彼女は帰ってくるのがなかった。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□㉒
□□□□㉕
□□□□㉙
□□□□㉚