

名前

コンセプト

勇者志望

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

15～

性別

種族

ヒューマン

外見

熱血漢

職業

無職

出自

パン屋

転機

形見

目的

英雄

身長

179[cm]

体重

75[kg]

瞳

青

髪

茶

肌

白

感情

内容：対象

尊敬：父

憧憬：英雄

罪悪感：母

近影

背景

父親は立派な騎士だった…らしい。
その話を聞いて、見たことのない父に吟遊詩人の謡う英雄の姿を重ね、ただ憧れた。
そして、家の地下に立派な武具一式を見つけたとき、想いは爆発した。
それから、一心不乱に体を鍛えた。家には書き置きを残した。
さあ、いざ英雄になるための旅に出発だ！

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	6	3 / 3	白兵
運動	6	3 / 3	命中
感覚	5	2 / 3	射撃/回避
思考	2	1 / 1	発動
魔力	3	1 / 2	魔法
集中	6	3 / 3	-
魂	8	4 / 4	-

特徴

名称	レベル	備考
強靱身体	2	
強靱精神	2	
活力満点	2	
名器	3	剣, 盾, 鎧
能力値	(3)	

技能

名称	レベル
刀剣	1
盾	1
体術	1
パン焼き	1

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
カバーリング	白兵	1	身体	-	防御	(ヒロインとかを)かばう
シールドガード	白兵	0	身体	盾	防御	防御係数+1/命中係数-1
不動	白兵	1	身体	-	防御	次フェイズ行動権取得
フルスウィング	白兵	3	身体	重武器	攻撃	攻撃力2倍の大振り
インペイル	白兵	1	身体	重武器	攻撃	防御力半分

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値								
HP	42	= ([体力] + 【集中】) × 3 +	6									
AP/身体	6	= 【運動】	+ 0									
AP/精神	2	= 【思考】	+ 0									
MP	6	= 【集中】	+ 0									
IN	4	= 【感覚】	+ -1									
SP	8	= 【魂】	+ 0									
名称	値	計算式	修正									
物理防御	8	= 【体力係数】(受動)	+ 5	<table><tr><th>名称</th><th>値</th><th>計算式</th><th>修正</th></tr><tr><td>精神防御</td><td>6</td><td>= 【集中】</td><td>+ 0</td></tr></table>	名称	値	計算式	修正	精神防御	6	= 【集中】	+ 0
名称	値	計算式	修正									
精神防御	6	= 【集中】	+ 0									
MV	2/5	= 3 / 6	+ -1									

戦闘技能

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	バスタードソード	7	= 【体力係数】+ 武器修正	刀剣	1		
逆腕	ミディアムシールド	6	= 【体力係数】+ 武器修正	盾	1		
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法							
回避							
移動	体術	1					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
バスタードソード	刀剣	4	2	6	-	-	-	名器
ミディアムシールド	盾	2	2	6	-	-	-	名器

防具

名称	防御力	重量	価値
スプリントアーマー	5	10	(28)

所持品

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	100	

負傷度	微傷 (0)		軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)	
副効果	なし		なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡	
治療目標値	1		4		9		16		25		36	
最大HP	100%		95%		85%		70%		50%		0%	
負傷範囲	0	～	×1	～	×2	～	×3	～	×4	～	×5	～ ∞
肉体	0		8		16		24		32		40	∞
精神	0		8		16		24		32		40	∞
最大HP	42		39		35		29		21		0	

名前

コンセプト

テンペスト

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

26

性別

男

種族

ニューマン

外見

荒くれ傭兵

職業

傭兵

出自

貴族

転機

家出

目的

闘争

身長

188[cm]

体重

101[kg]

瞳

金

髪

銀

肌

白

感情

内容: 対象

希求: 充実した戦い

自信: 自身の力量

喪失: 生の実感

近影

背景

暴風と異名を取る傭兵。
大剣を軽々と振り回し、幾多の兵士を薙ぎ払う。
元々はそこそこ名家の出であったが、自分の武に正しい理解を示さぬ周囲や、生の実感に乏しい生活に嫌気が差して家出する。
戦場ではかなり恐れられる有名人。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	8	4 / 4	白兵
運動	8	4 / 4	命中
感覚	7	3 / 4	射撃/回避
思考	3	1 / 2	発動
魔力	2	1 / 1	魔法
集中	4	2 / 2	-
魂	3	1 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
強靱身体	2	
高速反射	2	
第六感	2	
財産	1	
名声	1	“暴風”
敵	-1	賞金首

技能

名称	レベル
刀剣	3
回避	3
体術	2

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
遠当	調教	2	精神	中武器	攻撃	遠距離攻撃
斬術	刀剣	1	身体	中武器	攻撃	攻撃係数+1
フルスウィング	白兵	3	身体	重武器	攻撃	攻撃力×2
ヘビーインパクト	白兵	1	身体	重武器	攻撃	防御係数-1
インペイル	白兵	1	身体	重武器	攻撃	防御力半減
トルネードスウィング	白兵	1	身体	重武器	攻撃	集団攻撃

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値			
HP	36	= (【体力】+【集中】) × 3 + 0					
AP/身体	8	=【運動】	+ 0				
AP/精神	3	=【思考】	+ 0				
MP	4	=【集中】	+ 0				
IN	9	=【感覚】	+ 0				
SP	3	=【魂】	+ 0				
名称	値	計算式	修正	名称	値	計算式	修正
物理防御	6	=【体力係数】(受動)	+ 2	精神防御	4	=【集中】	+ 0
MV	3/6	= 3 / 6	+ 0				

戦闘技能

分類	武器	攻撃力 計算式		技能	レベル	APメモ	
利腕	ツーハンデッド	9	=【体力係数】+ 武器修正	刀剣	3		
逆腕			=【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法							
回避	回避	3					
移動	体術	2					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ツーハンデッド	刀剣	5	2.5	9	-	-	9	

防具

名称	防御力	重量	価値
レザーアーマー	2	4	6

所持品

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	30	

ハイカー旅人セット

1

1

支給品

荒くれ傭兵セット

2

1

負傷													
負傷度 副効果 治療目標値 最大HP 負傷範囲	微傷 (0)			軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)	
	なし			なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡	
	1			4		9		16		25		36	
	100%			95%		85%		70%		50%		0%	
	0 ~ ×1 ~ ×2 ~ ×3 ~ ×4 ~ ×5 ~ ∞												
肉体	0		10		20		30		40		50		∞
精神	0		4		8		12		16		20		∞
最大HP	36			34		30		25		18		0	

名前

コンセプト

銀焠の刃

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢	24	性別	女		
種族	黒髪为民	外見	凜		
職業	侍	出自	移民		
転機	帰郷	目的	発見		
身長	165[cm]	体重	53[kg]		
瞳	黒	髪	黒	肌	黄

感情

内容: 対象

忠誠: 祖国

後悔: 弟

向上: 剣技

近影

背景

若くして黒髪の傭兵団(通称ブラックヘアーズ)の小隊長になった、剣の天才。
元々は海外移民組の娘だったのだが、戦火に焼き出され、故郷の島に帰される。
その際に行方不明になった弟。それは自分が目を離れたせいでと酷く気に病み、ガムシャラに磨いた剣の腕で団員となった今、任務で各地に赴く度に搜索を続ける。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	6	3 / 3	白兵
運動	9	4 / 5	命中
感覚	6	3 / 3	射撃/回避
思考	4	2 / 2	発動
魔力	1	0 / 1	魔法
集中	5	2 / 3	-
魂	4	2 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
高速反射	2	IN+2
名器	1	刀
第六感	2	
軍人階級	1	

技能

名称	レベル
刀剣	3
回避	1
体術	2
戦術	1

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
斬術	刀剣	1	肉体	中武器	攻撃	攻撃係数+1
斬道	刀剣	3	肉体	中武器	攻撃	攻撃係数+2
一閃	刀剣	1	肉体	軽武器	攻撃	命中係数+1
居合術	刀剣	-	肉体	軽武器	宣言	瞬間準備
極	刀剣	2	肉体	-	攻撃	肉体/精神/無傷から選択
遠当	白兵	2	肉体	-	攻撃	遠距離貫通攻撃
受け流し	白兵	1	肉体	-	防御	次フェイズ行動権取得
機動陣形	戦術	1	精神	-	思考行動	自軍移動

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値
HP	33	= ([体力] + 【集中】) × 3 +	0	
AP/身体	9	= 【運動】	+	0
AP/精神	4	= 【思考】	+	0
MP	5	= 【集中】	+	0
IN	8	= 【感覚】	+	2
SP	4	= 【魂】	+	0
名称	値	計算式	修正	
物理防御	5	= 【体力係数】(受動)	+	2
MV	3/6	= 3 / 6	+	0

名称	値	計算式	修正	
精神防御	5	= 【集中】	+	0

戦闘技能

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	刀	7	= 【体力係数】+ 武器修正	刀剣	3		
逆腕			= 【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法							
回避	回避	1					
移動	体術	2					

武器

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
刀	刀剣	4	1.5	5	-	-	-	名器

防具

名称	防御力	重量	価値
漆塗りの皮鎧	2	4	6

所持品

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	10	

負傷

負傷度	微傷 (0)	軽傷 (1)	中傷 (2)	重傷 (3)	致命傷(4)	死亡 (5)	
副効果	なし	なし	転倒/朦朧	戦闘後気絶	気絶	死亡	
治療目標値	1	4	9	16	25	36	
最大HP	100%	95%	85%	70%	50%	0%	
負傷範囲	0 ~ ×1	~ ×2	~ ×3	~ ×4	~ ×5	~ ∞	
肉体	0	6	12	18	24	30	∞
精神	0	5	10	15	20	25	∞
最大HP	33	31	28	23	16	0	

名前

コンセプト

バタリングラム

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

36

性別

男

種族

ドワーフ

外見

ガチムチ髭親父

職業

傭兵

出自

戦士階級

転機

死別

目的

戦死

身長

177[cm]

体重

99[kg]

瞳

焦茶

髪

赤茶

肌

白

感情

内容：対象

愛飲：酒

歓喜：戦いの人生

虚無：妻子のない人生

近影

背景

破城槌と異名を取る傭兵。
鈍足ながらも敵中を正面から真っ直ぐに突破し、陣形をずたずたに引き裂く。
元々はノルドの一部族の戦士。
しかし戦争から帰ってきた彼を病死した妻子が待ち受けていたとき、それまで築いた何もかもに興味を失くし、ただただ戦場を求めて彷徨うようになった。
戦場ではかなり恐れられる有名人。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	9	4 / 5	白兵
運動	7	3 / 4	命中
感覚	3	1 / 2	射撃/回避
思考	4	2 / 2	発動
魔力	3	1 / 2	魔法
集中	5	2 / 3	-
魂	4	2 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
強靱身体	1	
名器	1	ミスリルプレート
財産	2	資産40
知名度	1	“破城槌”

技能

名称	レベル
斧・槌	3
盾	3
体術	1
戦術	2

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
カバーリング	白兵	1	身体	-	防御	かばう
不動	白兵	1	身体	-	防御	防御値で『半減』することで行動権奪取
シールドガード	盾	0	身体	盾	防御	白兵に対して防御係数+1、命中係数-1
シールドスキル	盾	1	身体	盾	防御	射撃を白兵で防御
シールドハート	盾	2	身体	盾	防御	魔法を白兵で防御
ペネトレイト	斧・槌	0	身体	鈍器	攻撃	防御力半減
防性陣形	戦術	1	精神	-	思考行動	部隊の防御力上昇

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値								
HP	42	= (【体力】+【集中】) × 3 +	0									
AP/身体	7	=【運動】	+ 0									
AP/精神	4	=【思考】	+ 0									
MP	5	=【集中】	+ 0									
IN	2	=【感覚】	+ -1									
SP	4	=【魂】	+ 0									
名称	値	計算式	修正									
物理防御	12	=【体力係数】(受動)	+ 7	<table><tr><th>名称</th><th>値</th><th>計算式</th><th>修正</th></tr><tr><td>精神防御</td><td>5</td><td>=【集中】</td><td>+ 0</td></tr></table>	名称	値	計算式	修正	精神防御	5	=【集中】	+ 0
名称	値	計算式	修正									
精神防御	5	=【集中】	+ 0									
MV	2/5	= 3 / 6	+ -1									

戦闘技能

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	ポールメイス	9	=【体力係数】+ 武器修正	斧・槌	3		
逆腕	ラージシールド	6	=【体力係数】+ 武器修正	盾	3		
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法							
回避							
移動	体術	1					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ポールメイス	鈍器	5	3	9	-	-	9	
ラージシールド	盾	2	3	9	-	-	9	

名称	防御力	重量	価値
ミスリルプレート	7	16	(44)

名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	10	
金貨	1	6	

負傷													
負傷度 副効果 治療目標値 最大HP 負傷範囲	微傷 (0)			軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)	
	なし			なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡	
	1			4		9		16		25		36	
	100%			95%		85%		70%		50%		0%	
	0 ~ ×1 ~ ×2 ~ ×3 ~ ×4 ~ ×5 ~ ∞												
肉体	0		10		20		30		40		50		∞
精神	0		5		10		15		20		25		∞
最大HP	42			39		35		29		21		0	

名前

コンセプト

放浪の剛拳王子

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

29

性別

男

種族

ニューマン

外見

ゴツイムサイ

職業

反乱軍

出自

王族

転機

敗北

目的

返咲き

身長

199[cm]

体重

120[kg]

瞳

青

髪

黒灰

肌

浅黒

感情

内容: 対象

誇り: 自身の肉体

執着: 故国

憎悪: 義母

近影

背景

元ゴール王国第一王子。
王子時代は権力欲に燃える義母に常に狙われており、カードィック攻略失敗を機にとうとう放逐されてしまう。
現在はずかに残った部下と共に、再起を誓いながら逃亡生活続ける。
素手で戦うようになったのは、逃亡生活を始めてから。剣よりも才能があったらしく、今では格闘家として名を上げつつある。
すぐに前に突っ込むのが、部下の悩みの種らしい。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	10	5 / 5	白兵
運動	8	4 / 4	命中
感覚	5	2 / 3	射撃/回避
思考	2	1 / 1	発動
魔力	1	0 / 1	魔法
集中	5	2 / 3	-
魂	3	1 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
強靱身体	3	
韋駄天	1	MV+1
活力満点	3	HP+9
貴族	1	元王子
敵	-2	政敵

技能

名称	レベル
格闘	3
逆腕/格闘	3
体術	3
刀剣	1
政治	1

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
全身凶器	格闘	～格闘	身体	無装備	攻撃	格闘技能ブースト
連環	格闘	－	身体	軽装	攻撃	連続攻撃
カバーリング		1	身体	－	防御	身代わり防御
捨身	－	1	－	－	宣言	次フェイズ行動権取得

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値
HP	54	= ([体力] + 【集中】) × 3 +	9	
AP/身体	8	= 【運動】	+	0
AP/精神	2	= 【思考】	+	0
MP	5	= 【集中】	+	0
IN	5	= 【感覚】	+	0
SP	3	= 【魂】	+	0
名称	値	計算式	修正	
物理防御	5	= 【体力係数】(受動)	+	0
MV	4/7	= 3 / 6	+	1

名称	値	計算式	修正	
精神防御	5	= 【集中】	+	0

戦闘技能

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ
利腕	素手	5	= 【体力係数】+ 武器修正	格闘	3	
逆腕	素手	5	= 【体力係数】+ 武器修正	逆湾/格闘	3	
分類	技能	レベル	APメモ			
魔法						
回避						
移動	体術	3				

分類	技能	レベル	APメモ

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
素手	素手	0	0	0	－	－	－	

防具

名称	防御力	重量	価値
衣服	0	0	0

所持品

名称	価値	個数	備考
金貨	1	8	

負傷													
負傷度 副効果 治療目標値 最大HP 負傷範囲	微傷 (0)			軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)	
	なし			なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡	
	1			4		9		16		25		36	
	100%			95%		85%		70%		50%		0%	
	0 ~ ×1 ~ ×2 ~ ×3 ~ ×4 ~ ×5 ~ ∞												
肉体	0		13		26		39		52		65		∞
精神	0		5		10		15		20		25		∞
最大HP	54			51		45		37		27		0	

名前

コンセプト

竜の娘

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

16

性別

女

種族

ホーンド

外見

天然クール

職業

魔獣狩り

出自

捨て子

転機

病気

目的

薬

身長

161[cm]

体重

59[kg]

瞳

茶

髪

茶

肌

黒

感情

内容：対象

親愛：ドラゴン

好奇：人間社会

分身：ワイバーン

近影

背景

育ての親は、ドラゴンだった。
生みの親は、見たことがないから知らない。
同じく親の居ないワイバーンと一緒に、兄弟のように育った。
ある日、親代わりのドラゴンが病に倒れる。原因もわからず
日々衰弱していく姿を見るのに耐え切れず、薬を探す旅に出
ることを決意する。
これを機に人間社会に戻るのも悪くない、と思われてるなん
て露知らず。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	8	4 / 4	白兵
運動	6	3 / 3	命中
感覚	5	2 / 3	射撃/回避
思考	4	2 / 2	発動
魔力	3	1 / 2	魔法
集中	5	2 / 3	－
魂	4	2 / 2	－

特徴

名称	レベル	備考
使い魔	4	ワイバーン(実体)
美人	1	
名器	1	ドラゴンスケイル
魔器	1	魔鎧+1(ドラゴンスケイル)

技能

名称	レベル
槍・長柄	3
乗馬	3
体術	1
観察	2

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
ライディング・コンバット	乗馬	－	身体	騎乗	自動	ペナルティなしで騎乗戦闘可能
ヴィークル・コントロール	乗馬	1	身/精	騎乗	宣言	消費AP分だけ乗騎に行動させる
インペイル	白兵	1	身体	重武器	攻撃	防御力半減
チャージ	移動	2	身体	重武器	宣言	移動時に溜めて次攻撃力アップ

名称	値	計算式	修正	現在値			
HP	39	＝([体力]＋[集中])×3＋	0				
AP/身体	6	＝[運動]	＋	0			
AP/精神	4	＝[思考]	＋	0			
MP	5	＝[集中]	＋	0			
IN	5	＝[感覚]	＋	0			
SP	4	＝[魂]	＋	0			
名称	値	計算式	修正	名称	値	計算式	修正
物理防御	8	＝[体力係数](受動)	＋	4	精神防御	5	＝[集中]＋
MV	3/6	＝3 / 6	＋	0			

戦闘技能

分類	武器	攻撃力 計算式		技能	レベル	APメモ
利腕	ロングスピア	8	=【体力係数】+ 武器修正	槍・長柄	3	
逆腕			=【体力係数】+ 武器修正			
分類	技能	レベル	APメモ			
魔法						
回避						
移動	乗馬	3				

分類	技能	レベル	APメモ			

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ロングスピア	槍	4	4	7	－	－	7	

名称	防御力	重量	価値
ドラゴンスケイル+1	4	7	(20)

名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	30	

負傷度	微傷 (0)		軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)	
副効果	なし		なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡	
治療目標値	1		4		9		16		25		36	
最大HP	100%		95%		85%		70%		50%		0%	
負傷範囲	0	～	×1	～	×2	～	×3	～	×4	～	×5	～
肉体	0		8		16		24		32		40	∞
精神	0		5		10		15		20		25	∞
最大HP	39		37		33		27		19		0	

名前

コンセプト

偽・竜王

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

？

性別

種族

ホムンクルス

外見

黒い鎧

職業

騎士

出自

人造

転機

未訪

目的

打倒

身長

154[cm]

体重

42[kg]

瞳

緑

髪

金

肌

白

感情

内容：対象

憎悪: オリジナル

尊敬: 竜王

依存: 製作者

近影

背景

赤竜の騎士の末席に身を連ねる、黒衣の騎士。
しかしてその正体は、王を憎む者によって製造されたホムンクルスにして、王のコピー。短期間で成長させられたため、本来は見た目以上に若い。
王を倒すことが生まれた意義であると刷り込まれており、自身の境遇や行動には、今のところ特に疑問を覚えていない。

能力値	名称	値	能動/受動	
	体力	6	3 / 3	白兵
	運動	6	3 / 3	命中
	感覚	5	2 / 3	射撃/回避
	思考	4	2 / 2	発動
	魔力	6	3 / 3	魔法
	集中	4	2 / 2	－
	魂	4	2 / 2	－

特徴	名称	レベル	備考
	竜の血	1	
	魔器	3	魔剣+1,<プレス>2
	魔力適合	2	限定MP+2
	剛力	1	
	財産	2	
	軍人階級	2	
	使命	－2	反乱の駒

技能	名称	レベル
	刀剣	3
	闘気法	3
	体術	1
	戦術	2

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
闘気開放	闘気法	2/R	精神	－	魔力行動	
闘気治癒	闘気法	1	精神	－	魔力行動	
明鏡止水	闘気法	～闘気法	精神	－	宣言	

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値
HP	30	= (【体力】+【集中】) × 3 +	0	
AP/身体	6	=【運動】	+ 0	
AP/精神	4	=【思考】	+ 0	
MP	4(6)	=【集中】	+ (2)	
IN	4	=【感覚】	+ -1	
SP	4	=【魂】	+ 0	
名称	値	計算式	修正	
物理防御	10	=【体力係数】(受動)	+ 7	
MV	2/5	= 3 / 6	+ -1	

名称	値	計算式	修正
精神防御	4	=【集中】	+ 0

戦闘技能

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ
利腕	ドーンパープル	6	=【体力係数】+ 武器修正	刀剣	3	
逆腕			=【体力係数】+ 武器修正			
分類	技能	レベル	APメモ			
魔法	闘気法	3				
回避						
移動	体術	1				

分類	技能	レベル	APメモ

武器

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ドーンパープル	刀剣	3	1.5	5	－	－	5	ロングソード,魔器3

防具

名称	防御力	重量	価値
ハーフプレート	5	13	18

所持品

名称	価値	個数	備考
金貨	1	7	

負傷

負傷度	微傷 (0)	軽傷 (1)	中傷 (2)	重傷 (3)	致命傷(4)	死亡 (5)
副効果	なし	なし	転倒/朦朧	戦闘後気絶	気絶	死亡
治療目標値	1	4	9	16	25	36
最大HP	100%	95%	85%	70%	50%	0%
負傷範囲	0 ～ ×1	～ ×2	～ ×3	～ ×4	～ ×5	～ ∞
肉体	0	6	12	18	24	30 ∞
精神	0	4	8	12	16	20 ∞
最大HP	30	28	25	21	15	0

名前

コンセプト

ライトニングブレード

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

24

性別

男

種族

エルダー

外見

気障男

職業

軍人

出自

没落貴族

転機

仕官

目的

情報収集

身長

[cm]

体重

[kg]

瞳

青

髪

金茶

肌

白

感情

内容: 対象

憧憬: 団長

願望: お家再興

趣味: 軟派

近影

背景

かつては名門貴族であつたらしいが、今ではすっかり没落して名ばかりの貧乏貴族。
だが皮肉にもこの国には実力主義の騎士団が存在した。
ここで一発逆転すれば、かつての栄光を取り戻せる。
そして今日も、各国をスパイする任務のために一攫千金に弱い放浪の傭兵を装いつつ、情報収集と称して軟派に励むのであった。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	5	2 / 3	白兵
運動	8	4 / 4	命中
感覚	9	4 / 5	射撃/回避
思考	4	2 / 2	発動
魔力	4	2 / 2	魔法
集中	3	1 / 2	-
魂	2	2 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
魔器	3	属性(雷), 発動体(フォースウェポン), 魔剣+1
美人	1	
軍人階級	2	ヘクサウァ魔法騎士団
貴族	1	ヘクサウァの没落貴族
使命	-2	ヘクサウァ魔法騎士団

技能

名称	レベル
刀剣	3
回避	2
体術	2
触媒	1
事情通	1
話術	1

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
フェンサーアーツ	白兵	-	身体	軽武器	攻撃	【射撃係数】で白兵攻撃
フェイント	白兵	-	身体	軽武器	攻撃	ダメージ0、次フェイズ防御ペナルティ
クリティカル	白兵	-	身体	軽武器	攻撃	【命中係数】-1, 負傷度+1
3Pバースト	白兵	-	身体	軽武器	攻撃	達成値1/3の3連撃
見切り	回避	1	身体	-	回避	回避後行動権奪取
流水	回避	1	身体	軽装	回避	【回避係数】+1
フォースウェポン/雷	触媒	1	精神	-	付与	発動体

名称	値	計算式	修正	現在値
HP	24	= (【体力】+ 【集中】) × 3 +	0	
AP/身体	8	= 【運動】	+	0
AP/精神	4	= 【思考】	+	0
MP	3	= 【集中】	+	0
IN	9	= 【感覚】	+	0
SP	2	= 【魂】	+	0
名称	値	計算式	修正	
物理防御	3	= 【体力係数】(受動)	+	0
MV	3/6	= 3 / 6	+	0
名称	値	計算式	修正	
精神防御	3	= 【集中】	+	0

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	レイピア	5	= 【体力係数】+ 武器修正	刀剣	3		
逆腕			= 【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法	触媒	1					
回避	回避	2					
移動	体術	2					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
レイピア	細剣	3	1.5	4	-	-	6	

防具

名称	防御力	重量	価値
衣服	0	0	0

所持品

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	10	

名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品
荒くれ傭兵セット	3	1	

負傷度	微傷 (0)	軽傷 (1)	中傷 (2)	重傷 (3)	致命傷(4)	死亡 (5)	
副効果	なし	なし	転倒/朦朧	戦闘後気絶	気絶	死亡	
治療目標値	1	4	9	16	25	36	
最大HP	100%	95%	85%	70%	50%	0%	
負傷範囲	0 ~ ×1	~ ×2	~ ×3	~ ×4	~ ×5	~ ∞	
肉体	0	5	10	15	20	25	∞
精神	0	3	6	9	12	15	∞
最大HP	24	22	20	16	12	0	

名前

コンセプト

辺境の勇者

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

22

性別

男

種族

ホーンド

外見

ワイルド

職業

退治屋

出自

辺境部族

転機

村最強

目的

世界最強

身長

191[cm]

体重

79[kg]

瞳

黒

髪

灰

肌

褐

感情

内容：対象

慢心：自分の強さ

嗜好：勝てる戦い

忌避：負ける戦い

近影

背景

勇気の証である魔力を込めた刺青と、持って生まれた獣化の力と戦いの才。
故郷の村では、誰も敵うものは居なかった。
近隣の村でも、誰も敵うものは居なかった。
遠方からくる客人にも、誰も敵うものは居なかった。
あれ、オレって世界最強なんじゃね？こんなちっぽけな村に居ては勿体無いと、世界を目指して旅に出る。
ときどき負けそうなこともあるが、明日は絶対オレが勝つ！

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	6	3 / 3	白兵
運動	8	4 / 4	命中
感覚	6	3 / 3	射撃/回避
思考	4	2 / 2	発動
魔力	4	2 / 2	魔法
集中	4	2 / 2	-
魂	3	1 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
高速反射	2	IN+2
韋駄天	2	MV+2
獣化	2	一時的パワーアップ
魔器	2	刺青による図形×2

技能

名称	レベル
槍	3
回避	1
体術	2
記号	1

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
斬術	槍・長柄	1	身体	中武器	攻撃	白兵係数+1
インペイル	白兵	1	身体	重武器	攻撃	防御力半分
疾風	回避	1	身体	軽鎧	回避	移動回避
ヒーリング	記号	1	精神	-	治療	肉体治療+HP回復
アビリティ・エンハンサ	記号	1	精神	-	付与	AP/身体増幅, 刺青にて設置
アビリティ・エンハンサ	記号	1	精神	-	付与	IN増幅, 刺青にて設置

名称	値	計算式	修正	現在値
HP	30	= ([体力] + 【集中】) × 3 +	0	
AP/身体	8	= 【運動】	+	0
AP/精神	4	= 【思考】	+	0
MP	4	= 【集中】	+	0
IN	8	= 【感覚】	+	2
SP	3	= 【魂】	+	0
名称	値	計算式	修正	
物理防御	4	= 【体力係数】(受動)	+	1
MV	5/8	= 3 / 6	+	2
名称	値	計算式	修正	
精神防御	4	= 【集中】	+	0

戦闘技能

分類	武器	攻撃力 計算式		技能	レベル	APメモ	
利腕	ロングスピア	7	=【体力係数】+ 武器修正	槍・長柄	3		
逆腕			=【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法							
回避	回避	1					
移動	体術	2					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ロングスピア	槍	4	4	7	-	-	7	

名称	防御力	重量	価値
レザージャケット	1	1	2
名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	10	
金貨	1	6	

負傷													
負傷度 副効果 治療目標値 最大HP 負傷範囲	微傷 (0)			軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)	
	なし			なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡	
	1			4		9		16		25		36	
	100%			95%		85%		70%		50%		0%	
	0 ~ ×1 ~ ×2 ~ ×3 ~ ×4 ~ ×5 ~ ∞												
肉体	0		6		12		18		24		30		∞
精神	0		4		8		12		16		20		∞
最大HP	30			28		25		21		15		0	

名前

コンセプト

風乗り

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

17

性別

女

種族

エルフ

外見

たおやか

職業

狩人

出自

森

転機

都会

目的

物見遊山

身長

158[cm]

体重

45[kg]

瞳

深緑

髪

黄緑

肌

白

感情

内容: 対象

好奇: 文明社会

安心: 森林

嗜好: 美食

近影

背景

エリンの奥地で、風の声聞く巫女として尊敬されていた。ある日お役目のためにカーディック支配下にある都市に赴いたとき、それまでに見たことのない世界に圧倒された。もっと広い世界を見たい。その思いから情報を持ち帰る役目の必要性を説き、長老たちを説得して志願し、期限付きで外に出ることを許される。さあ、旅はこれからだ。期間いっぱい楽しもう。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	4	2 / 2	白兵
運動	6	3 / 3	命中
感覚	6	3 / 3	射撃/回避
思考	5	2 / 3	発動
魔力	6	3 / 3	魔法
集中	4	2 / 2	-
魂	4	2 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
生得属性/風	2	風MP4, 弱点/土
魔器	3	魔剣+1,魔杖+1,属性/風
幸運	2	振り直し要求2回分

技能

名称	レベル
弓	2
刀剣	1
言霊	2
体術	2

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
フェンサーアーツ	白兵	1	身体	軽武器	攻撃	射撃係数で白兵攻撃
リアライズ/風	言霊	-	精神	-	攻撃/操作	風操作
フォースウェポン/風	言霊	1	精神	-	付与	武器に風を付与
フォースシールド/風	言霊	X^2	精神	-	付与/防御	風の防壁を作成
フライト/風	言霊	1/R	精神	-	移動	空を飛んで移動
ホールド/風	言霊	2	精神	-	付与	風による拘束
ディスタンス	言霊	X	精神	-	増幅	遠距離魔法

名称	値	計算式	修正	現在値			
HP	24	= ([体力] + [集中]) × 3 +		0			
AP/身体	6	= [運動]		+	0		
AP/精神	5	= [思考]		+	0		
MP	4	= [集中]		+	0		
IN	6	= [感覚]		+	0		
SP	4	= [魂]		+	0		
名称	値	計算式	修正				
物理防御	3	= [体力係数](受動)		+	1	<div>名称</div> 精神防御	<div>値</div> 4
MV	3/6	= 3 / 6		+	0	<div>計算式</div> = [集中]	<div>修正</div> + 0

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	ショートボウ	4	= [体力係数] + 武器修正		弓	2	
逆腕			= [体力係数] + 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法	思念	1					
回避							
移動	体術	2					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ショートボウ	弓	2	1	4	×2	100m	4	
ウインドワード	刀剣	2	1	3	-	-	3	ショートソード,魔剣+1,魔杖+1,風属性

名称	防御力	重量	価値
レザージャケット	1	1	2

名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	10	

負傷度	微傷 (0)		軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)	
副効果	なし		なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡	
治療目標値	1		4		9		16		25		36	
最大HP	100%		95%		85%		70%		50%		0%	
負傷範囲	0	~	×1	~	×2	~	×3	~	×4	~	×5	~
肉体	0		4		8		12		16		20	∞
精神	0		4		8		12		16		20	∞
最大HP	24		22		20		16		12		0	

名前	コンセプト	合計ポイント
	クリームゾンマスター	126
		残ポイント
		0

経歴		感情		近影	
年齢	18	性別	男	内容：対象	クリームゾンマスター（Lv4）
種族	エルダー	外見	赤い戦士	喪失：故郷	体7 運0 感1 思6 魔9 集7
職業	騎士	出自	農村	信頼：クリームゾンマスター	HP42 MP7(+4) AP/運0 AP/思6 IN1 MV0
転機	焼失	目的	復讐	憎悪：狂える人造竜	攻撃力7 防御力11
身長	176[cm]	体重	82[kg]		【特徴】11
瞳	黒	髪	赤		生体武器1
		肌	白		生体防具1
					再生1
					生得属性2（火/氷）
					魔器7（魔剣+3,魔杖+3,属性付与（火））
					構造物0
					【技能】6
					思念3
					古代伝承3
					【特技】6
					ディスタンス
					リアライズ（火）
					ブラスト（火）
					デストラクト（火）
					フォースウェポン（火）
					フォースシールド（火）
背景				真紅のバスタードソード。	
家畜である真紅の魔剣“クリームゾンマスター”を振るう魔剣士。				神代に作られた神造兵器の一つ。	
生まれ育った村を滅ぼした人造の狂える竜、それを殺した功績を認められ、つい先日ヘクサウェア魔法騎士団に入団した若き英雄。				持ち主の力量までしか、力を発揮することができない。	
今は騎士団の一員として、竜を造りだした組織を追う。				「貴様の魂の炎は悪くない。いいだろう、その代価、受け取った！さあ、存分に振るうがいい！」	

能力値				特徴			技能	
名称	値	能動/受動		名称	レベル	備考	名称	レベル
体力	7	3 / 4	白兵	使い魔	4	クリムゾンマスター(実体)	刀剣	2
運動	7	3 / 4	命中	魔器	3	魔剣+3	調教/魔剣	3
感覚	2	1 / 1	射撃/回避	名器	1	クリムゾンマスター	体術	1
思考	4	2 / 2		軍人階級	1		牧畜	1
魔力	5	2 / 3	魔法	財産	2	資産40		
集中	5	2 / 3	-	使命	-1	ヘクサウェア魔法騎士団		
魂	5	2 / 3	-					

[illegible]

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値			
HP	36	$= (【体力】 + 【集中】) \times 3 + 0$					
AP/身体	7	$= 【運動】 + 0$					
AP/精神	4	$= 【思考】 + 0$					
MP	5	$= 【集中】 + 0$					
IN	1	$= 【感覚】 + -1$					
SP	5	$= 【魂】 + 0$					
名称	値	計算式	修正	名称	値	計算式	修正
物理防御	9	$= 【体力係数】(受動)$	$+ 5$	精神防御	5	$= 【集中】$	$+ 0$
MV	2/5	$= 3 / 6$	$+ -1$				

戦闘技能							
分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	クリームゾンマスター	8	=【体力係数】+ 武器修正	刀剣	2		
逆腕			=【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法	調教	3					
回避							
移動	体術	1					

[illegible]

防具				所持品			
名称	防御力	重量	価値	名称	価値	個数	備考
ハーフプレート	5	13	18	白金貨	10	1	
				金貨	1	9	
				銀貨	0.1	10	
名称	価値	個数	備考				
ハイカー旅人セット	1	1	支給品				
荒くれ傭兵セット	2	1					

負傷																		
負傷度	微傷 (0)		軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)							
副効果	なし		なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡							
治療目標値	1		4		9		16		25		36							
最大HP	100%		95%		85%		70%		50%		0%							
負傷範囲	0	～	×	1	～	×	2	～	×	3	～	×	4	～	×	5	～	∞
肉体	0			7			14			21			28			35		∞
精神	0			5			10			15			20			25		∞
最大HP	36		34		30		25		18		0							

名前

コンセプト

竜の末裔

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

19

性別

男

種族

ドラゴニア

外見

武道家

職業

無職

出自

放浪

転機

孤立

目的

探索

身長

162[cm]

体重

63[kg]

瞳

黒

髪

黒

肌

黄

感情

内容: 対象

尊敬: 師匠

仇敵: 拝竜教団

懐古: 故郷

近影

背景

古代竜人の血を色濃く残す竜の末裔。
師匠に引き取られる以前の、幼少の頃の記憶がない。
竜の姿で飛び回っていたところを、取り押さえられたらしい。
その師匠も今は亡く、あてどもなく一人で旅を続ける。
仲間と、帰るべき所を探して。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	5	2 / 3	白兵
運動	6	3 / 3	命中
感覚	5	2 / 3	射撃/回避
思考	3	1 / 2	発動
魔力	8	4 / 4	魔法
集中	5	2 / 3	-
魂	3	1 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
竜の血	3	属性: 風、変身可能
韋駄天	2	MV+2
強靱身体	1	負傷基準体力+1
魔力適合	1	限定MP+1
第六感	1	
敵	-3	高純度のドラゴニアゆえに狙われている。

技能

名称	レベル
格闘	2
闘気法	3
体術	2
回避	1

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
明鏡止水	闘気法	~闘気法	-	-	宣言	闘気法技能ブースト
闘気鉄拳	闘気法	-	精神	素手	宣言	攻撃/防御値ブースト
闘気鉄身	闘気法	1	精神	素手	宣言	限定防御力
闘気開放	闘気法	2	精神	-	魔力行動	次行動の達成値ブースト
闘気治癒	闘気法	1	精神	-	魔力行動	肉体治療
旋風	体術	1	身体	軽装	移動	高速移動/次P隠密
疾風	回避	1	身体	軽装	回避	移動回避
不動	白兵	1	身体	-	防御	次フェイズ行動権取得

名称	値	計算式	修正	現在値			
HP	30	= ([体力] + [集中]) × 3 +		0			
AP/身体	6	= [運動]		+	0		
AP/精神	3	= [思考]		+	0		
MP	5(6)	= [集中]		+	(1)		
IN	5	= [感覚]		+	0		
SP	3	= [魂]		+	0		
名称	値	計算式	修正	名称	値	計算式	修正
物理防御	3(8)	= [体力係数](受動)		+	特殊	精神防御	5
MV	5/8	= 3 / 6		+	2	= [集中]	
						+	0

戦闘技能

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	素手	2	=【体力係数】+ 武器修正	格闘	2		
逆腕	素手	2	=【体力係数】+ 武器修正	逆腕/格闘	0		
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法	闘気法	3					
回避	回避	1					
移動	体術	2					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
素手	素手	0	0	0	-	-	0	
スピア	槍	3	4	5	×1	25m	5	
スリング	投擲	1	0	2	×2	50m	0	

名称	防御力	重量	価値
武道着	0	0	0

名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品

名称	価値	個数	備考
銀貨	1	4	

負傷度	微傷 (0)	軽傷 (1)	中傷 (2)	重傷 (3)	致命傷(4)	死亡 (5)
副効果	なし	なし	転倒/朦朧	戦闘後気絶	気絶	死亡
治療目標値	1	4	9	16	25	36
最大HP	100%	95%	85%	70%	50%	0%
負傷範囲	0 ~	×1 ~	×2 ~	×3 ~	×4 ~	×5 ~
肉体	0	6	12	18	24	30
精神	0	5	10	15	20	25
最大HP	30	29	25	21	15	0

名前

コンセプト

ルーンサクセサー

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢	25	性別	男		
種族	エルダー	外見	クール		
職業	無職	出自	学者		
転機	ルーン	目的	研究		
身長	178cm	体重	52kg		
瞳	黒	髪	灰	肌	白

感情

内容：対象

偏愛：ルーン

好奇：世界

自信：自己

近影

背景

幼い頃から高い知的水準を示し、神童と謳われた。期待されて学問の道を歩んでからは、天才と持て囃された。しかし成人した今、付けられた呼び名は“ルーン気違い”である。好奇心に満ちた彼を特に魅了し、生涯を捧げる覚悟まで持たせたルーンは、故郷では異端の劣った技法という認識でしかなかった。いつかは証明してみせよう、ルーンの持つ力を。そして開発して見せよう、新たなルーンを。自ら名乗る呼び名は、“ルーンの継承者”だ。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	2	1 / 1	白兵
運動	4	2 / 2	命中
感覚	2	1 / 1	射撃/回避
思考	9	4 / 5	発動
魔力	7	3 / 4	魔法
集中	7	3 / 4	-
魂	4	2 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
魔器	1	杖(図形1)
使命	-1	新たなルーンを編み出す
ヒーリング	特技	治療魔法
フォースシールド	特技	防御魔法
フライト	特技	飛行魔法
テレポート	特技	転移魔法
ゲート	特技	転移門作成

技能

名称	レベル
記号	3
描画	3

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
ディスタンス	記号	X-1	精神	-	増幅	図形化, 遠距離に魔法をかける
ディバイド	記号	X	精神	-	増幅	魔法分割
アンブリファイ	記号	2	精神	-	増幅	魔法増幅
ディスペル	記号	1	精神	-	消滅	魔法消去
テリトリー	記号	6	精神	-	付与	魔法補助領域作成
ジャマー	記号	6	精神	-	付与	魔法妨害領域作成
センサー	記号	1	精神	-	探査	特定対象を探査
キネシス	記号	0	精神	-	操/攻	物理操作
プラスト	記号	3	精神	-	攻撃	広範囲破壊魔法
デストラクト	記号	6	精神	-	攻撃	大規模破壊魔法

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値
HP	27	= ([体力] + 【集中】) × 3 +	0	
AP/身体	4	= 【運動】	+	0
AP/精神	9	= 【思考】	+	0
MP	7	= 【集中】	+	0
IN	2	= 【感覚】	+	0
SP	4	= 【魂】	+	0
名称	値	計算式	修正	
物理防御	1	= 【体力係数】(受動)	+	0
MV	3/6	= 3 / 6	+	0

名称	値	計算式	修正	
精神防御	7	= 【集中】	+	0

戦闘技能

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕			= 【体力係数】+ 武器修正				
逆腕			= 【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法	記号	3					
回避							
移動							

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
杖	-	-	-	-	-	-	1	魔器(図形1)

防具

名称	防御力	重量	価値
衣服	0	0	0

所持品

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	10	
金貨	1	6	

負傷度	微傷 (0)	軽傷 (1)	中傷 (2)	重傷 (3)	致命傷(4)	死亡 (5)	
副効果	なし	なし	転倒/朦朧	戦闘後気絶	気絶	死亡	
治療目標値	1	4	9	16	25	36	
最大HP	100%	95%	85%	70%	50%	0%	
負傷範囲	0 ~ ×1	~ ×2	~ ×3	~ ×4	~ ×5	~ ∞	
肉体	0	2	4	6	8	10	∞
精神	0	7	14	21	28	35	∞
最大HP	27	25	22	18	13	0	

名前

コンセプト

癒し/裁きの聖女

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

22

性別

女

種族

ヒューマン

外見

清楚

職業

聖者

出自

教会

転機

邂逅

目的

正義

身長

163cm

体重

49kg

瞳

黒

髪

焦茶

肌

白

感情

内容：対象

信仰：神

憎悪：邪悪

疑問：最善

近影

背景

レムラの貴族の娘として生誕。幼い時分に魔法の才能を見出され、エール教の聖者候補生として育てられることになる。生来の生真面目な性格もあって地道に血の滲む様な修練を続け、晴れて栄光ある“聖者”の称号を得るにいたる。それからも敬虔なる信徒として、重責を担う聖者として忠実に教会の任務をこなしてきたが、ある日を境に疑問がかすめる。教会では救えなかった人々と、自分ではできないことをやってのけた不信心者。自分よりも彼のが正しい、そんなことはあり得るのだろうか。布教のために各地を周りながら、考える。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	6	3 / 3	白兵
運動	3	1 / 2	命中
感覚	3	1 / 2	射撃/回避
思考	6	3 / 3	発動
魔力	6	3 / 3	魔法
集中	9	4 / 5	-
魂	2	1 / 1	-

特徴

名称	レベル	備考
宗教家	3	エール教聖者
財産	2	資産40
使命	-2	エール教

技能

名称	レベル
斧・槌	2
盾	2
信仰	3
体術	2
医術	2
神学	2

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
ペネトレイト	斧・槌	0	身体	-	攻撃	防御力半減
ヒーリング	信仰	1	精神	-	治療	肉体負傷治療
アビリティエンハンサ	信仰	2	精神	-	付与	AP/身体増幅
アビリティエンハンサ	信仰	2	精神	-	付与	AP/精神増幅
スリープ	信仰	1	精神	-	攻撃	精神攻撃, 負傷なし

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値
HP	45	= ([体力] + 【集中】) × 3 +	0	
AP/身体	3	= 【運動】	+	0
AP/精神	6	= 【思考】	+	0
MP	9	= 【集中】	+	0
IN	2	= 【感覚】	+	-1
SP	2	= 【魂】	+	0
名称	値	計算式	修正	
物理防御	7	= 【体力係数】(受動)	+	4
MV	2/5	= 3 / 6	+	-1

名称	値	計算式	修正	
精神防御	9	= 【集中】	+	0

戦闘技能

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	ライトメイス	6	= 【体力係数】+ 武器修正	斧・槌	2		
逆腕	スモールシールド	3	= 【体力係数】+ 武器修正	盾	2		
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法	信仰	3					
回避							
移動	体術	2					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ライトメイス	鈍器	3	1	5	-	-	5	
スモールシールド	盾	0	1	3	-	-	3	

防具

名称	防御力	重量	価値
スプリントアーマー	4	10	14

所持品

名称	価値	個数	備考
銅貨	0.01	30	
銀貨	0.1	27	
金貨	1	13	

負傷度	微傷 (0)	軽傷 (1)	中傷 (2)	重傷 (3)	致命傷(4)	死亡 (5)	
副効果	なし	なし	転倒/朦朧	戦闘後気絶	気絶	死亡	
治療目標値	1	4	9	16	25	36	
最大HP	100%	95%	85%	70%	50%	0%	
負傷範囲	0 ~ ×1	~ ×2	~ ×3	~ ×4	~ ×5	~ ∞	
肉体	0	6	12	18	24	30	∞
精神	0	9	18	27	36	45	∞
最大HP	45	42	38	31	22	0	

名前

コンセプト

シェイプチェンジャー

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

19

性別

女

種族

ミュータント

外見

不敵

職業

泥棒

出自

悪魔の子

転機

襲撃

目的

復讐

身長

155[cm]

体重

44[kg]

瞳

赤茶

髪

赤

肌

褐

感情

内容：対象

親近：動物

嫌悪：教会

嗜好：安眠

近影

背景

物心ついたときから、動物に変身する力を持っていた。それが知られたとき、悪魔だと言われた。騒ぎは大きくなり、とうとう親から見捨てられた。拾ってくれた先生は、教会を追放された。それでも、自給自足の生活は貧しいながらも幸せであり、満足していた。不埒な乱入者に破壊されるまでは。自分は決して、彼らを許さない。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	4	2 / 2	白兵
運動	6	3 / 3	命中
感覚	8	4 / 4	射撃/回避
思考	6	3 / 3	発動
魔力	4	2 / 2	魔法
集中	3	1 / 2	-
魂	4	2 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
使い魔	2	猫(変化)
使い魔	2	鳥(変化)
使い魔	3	虎(変化)
共感	1	動物
敵	-1	賞金首

技能

名称	レベル
弓	2
体術	2
思念	1
隠密	2
観察	1

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
速射	射撃	0	身体	矢	自動	瞬間準備
狙撃	射撃	2	精神	-	感覚行動	攻撃値増幅+IN低下
陽炎	隠密	1	身体	軽鎧	隠密	どこでも隠密
風早	体術	2	身体	軽鎧	移動	難所移動+地形ペナルティ無視
ミューテーション	思念	3	精神	-	付与	翼や鰓を生やす
トランスフォーム	思念	6	精神	-	付与	達成値3以上で猫や鳥に変身

名称	値	計算式	修正	現在値						
HP	21	= ([体力] + [集中]) × 3 +		0						
AP/身体	6	= [運動]		+	0					
AP/精神	6	= [思考]		+	0					
MP	3	= [集中]		+	0					
IN	9	= [感覚]		+	1					
SP	4	= [魂]		+	0					
名称	値	計算式	修正							
物理防御	3	= [体力係数](受動)		+	1	<div>名称</div> 精神防御	<div>値</div> 3	<div>計算式</div> = [集中]	<div>修正</div> +	0
MV	4/7	= 3 / 6		+	1					

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	ショートボウ	4	= [体力係数] + 武器修正		弓	2	
逆腕			= [体力係数] + 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法	思念	1					
回避							
移動	体術	2					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ショートボウ	弓	2	1	4	× 2	100m	4	
ダガー	刀剣	1	0.5	1	× 1	40m	1	

名称	防御力	重量	価値
レザージャケット	1	1	2

名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品
ミニマム盗賊セット	1	1	
異素材セット	0.5	2	

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	10	

負傷度	微傷 (0)	軽傷 (1)	中傷 (2)	重傷 (3)	致命傷(4)	死亡 (5)						
副効果	なし	なし	転倒/朦朧	戦闘後気絶	気絶	死亡						
治療目標値	1	4	9	16	25	36						
最大HP	100%	95%	85%	70%	50%	0%						
負傷範囲	0 ~ × 1	~ × 2	~ × 3	~ × 4	~ × 5	~ ∞						
肉体	0	4	8	12	16	20	∞					
精神	0	3	6	9	12	15	∞					
最大HP	21		19		17		14		10		0	

名前

コンセプト

アイアンメイデン

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

不明

性別

女

種族

オートマタ

外見

愛嬌メイド

職業

従者

出自

古代文明

転機

蘇生

目的

日常

身長

159[cm]

体重

75[kg]

瞳

灰

髪

灰

肌

白

感情

内容：対象

忠義：現主人

嗜好：人間観察

悦楽：人生

近影

背景

古代ドラゴニア帝国の遺跡から発見された自動人形。とある魔動機械の研究者が発掘・修復し、現代に蘇った。昔のことはほとんど覚えておらず、なし崩し的に蘇生させた研究者を主人として仕えてるが、特にそれには不満を持っていない。奇矯な主人をからかい、種々の人間模様を観察し、余興に軽い冗談を飛ばし、楽しんで今日を生きている。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	5	2 / 3	白兵
運動	6	3 / 3	命中
感覚	9	4 / 5	射撃/回避
思考	5	2 / 3	発動
魔力	3	1 / 2	魔法
集中	3	1 / 2	-
魂	4	2 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
人型	3	
美人	2	
名器	1	魔銃
暗視	1	暗所ペナルティ軽減
剛腕	1	腕力ボーナス
使命	-1	主人への忠誠

技能

名称	レベル
銃	3
刀剣	2
体術	2
回避	2

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
フェンサーアーツ	白兵	-	身体	軽武器	攻撃	【射撃係数】で白兵攻撃
クリティカル	白兵	-	身体	軽武器	攻撃	【命中係数】-1, 負傷度+1
矢襖	射撃	1	身体	-	攻撃	達成値分割複数同時発射
狙撃	射撃	1	精神	-	精神行動	次行動時に攻撃値増幅, INペナルティ
流水	回避	1	身体	軽装	回避	【回避係数】+1

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値								
HP	24	= (【体力】+【集中】) × 3 +	0									
AP/身体	6	=【運動】	+ 0									
AP/精神	5	=【思考】	+ 0									
MP	3	=【集中】	+ 0									
IN	9	=【感覚】	+ 0									
SP	4	=【魂】	+ 0									
名称	値	計算式	修正									
物理防御	4	=【体力係数】(受動)	+ 1	<table><tr><th>名称</th><th>値</th><th>計算式</th><th>修正</th></tr><tr><td>精神防御</td><td>3</td><td>=【集中】</td><td>+ 0</td></tr></table>	名称	値	計算式	修正	精神防御	3	=【集中】	+ 0
名称	値	計算式	修正									
精神防御	3	=【集中】	+ 0									
MV	3/6	= 3 / 6	+ 0									

戦闘技能

分類	武器	攻撃力 計算式		技能	レベル	APメモ	
利腕	魔銃	15	=【体力係数】+ 武器修正	銃	3		
逆腕			=【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法							
回避	回避	2					
移動	体術	2					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射撃係数	最大射程	価値	備考
魔銃	魔銃	15*	2	6	× 3	150m	-	名器
スモールソード	細剣	2	1	2	-	-	3	

名称	防御力	重量	価値
防刃服	1	1	2

名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品
清楚メイドセット	2	1	

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	10	
金貨	1	2	

負傷													
負傷度 副効果 治療目標値 最大HP 負傷範囲	微傷 (0)			軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)	
	なし			なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡	
	1			4		9		16		25		36	
	100%			95%		85%		70%		50%		0%	
	0 ~ ×1 ~ ×2 ~ ×3 ~ ×4 ~ ×5 ~ ∞												
肉体	0		5		10		15		20		25		∞
精神	0		3		6		9		12		15		∞
最大HP	24			22		20		16		12		0	

名前

コンセプト

影男

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

27

性別

男

種族

黒髪为民

外見

浮浪者

職業

無職

出自

忍者

転機

逃亡

目的

自分探し

身長

158[cm]

体重

56[kg]

瞳

黒

髪

黒

肌

黄

感情

内容: 対象

希求: アイデンティティ

誇り: 殺しの技

執着: 命

近影

背景

物心つく前から、戦闘員として育てられた。暗殺を目的とした技法を、徹底的に叩き込まれた。そしてその技で、多くの人を殺めた。そのことに、疑問を持ったことはなかった。だが燃える里から逃げ出したとき、自分を見失った。道具としてのみ存在していたはずなのに、使い手が失われたとき、自分の命惜しさに逃げ出した。自分はいったい、なぜ生きているのだろうか？

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	5	2 / 3	白兵
運動	8	4 / 4	命中
感覚	8	4 / 4	射撃/回避
思考	5	2 / 3	発動
魔力	2	1 / 1	魔法
集中	3	1 / 2	-
魂	4	2 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
韋駄天	1	
高速反射	1	
第六感	2	
暗視	2	
名声	1	名うての暗殺者
敵	-1	裏社会の賞金首

技能

名称	レベル
刀剣	2
回避	2
体術	2
隠密	2

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
フェンサーアーツ	白兵	-	身体	軽武器	攻撃	【射撃係数】による白兵攻撃
クリティカル	白兵	-	身体	軽武器	攻撃	命中係数-1, 負傷度+1
見切り	回避	1	身体	-	回避	イニシアチブ奪取技
入身	回避	1	身体	軽装	回避	限定隠密
流水	回避	1	身体	軽装	回避	回避係数+1
陽炎	隠密	2	身体	軽鎧	隠密	どこでも隠密可能
無風	隠密	1	身体	軽鎧	移動	隠密状態のまま移動

名称	値	計算式	修正	現在値
HP	24	= ([体力] + 【集中】) × 3 +	0	
AP/身体	8	= 【運動】	+	0
AP/精神	5	= 【思考】	+	0
MP	3	= 【集中】	+	0
IN	9	= 【感覚】	+	1
SP	4	= 【魂】	+	0
名称	値	計算式	修正	
物理防御	4	= 【体力係数】(受動)	+	1
MV	4/7	= 3 / 6	+	1
名称	値	計算式	修正	
精神防御	2	= 【集中】	+	0

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	ダガー	3	= 【体力係数】+ 武器修正	刀剣	2		
逆腕			= 【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法							
回避	回避	2					
移動	体術	2					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ダガー	刀剣	1	0.5	1	-	-	1	

名称	防御力	重量	価値
レザージャケット	1	1	2
名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品
ミニマム盗賊セット	1	1	

名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	30	
金貨	1	3	

負傷度	微傷 (0)	軽傷 (1)	中傷 (2)	重傷 (3)	致命傷(4)	死亡 (5)	
副効果	なし	なし	転倒/朦朧	戦闘後気絶	気絶	死亡	
治療目標値	1	4	9	16	25	36	
最大HP	100%	95%	85%	70%	50%	0%	
負傷範囲	0 ~ ×1	~ ×2	~ ×3	~ ×4	~ ×5	~ ∞	
肉体	0	5	10	15	20	25	∞
精神	0	3	6	9	12	15	∞
最大HP	24	22	20	16	12	0	

名前

コンセプト

剣の主

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

27

性別

女

種族

ニューマン

外見

赤マント

職業

賞金稼ぎ

出自

鍛冶屋

転機

飢饉

目的

金

身長

173[cm]

体重

60[kg]

瞳

緑

髪

黒

肌

白

感情

内容: 対象

愛着: 刀剣

憎悪: 貧乏

愛情: 養い子

近影

剣の結界 (Lv3)
体5 運0 感1 思6 魔8 精5
HP70 MP5+1 AP/運0 AP/思6 IN1 MV0
攻撃力(8) 防御力7 精神防御9
[特徴] 10
巨体3
魔力適合1
構造物0
財産 3
[技能] 3
思念3
[特技] 2
キネシス
ディバイド
バスタードソード(無限)
実体化した剣で埋め尽くされた、直径16[m]の結界。
魔力による物体生成機能を暴走させることで生み出す。

背景

虚空から無数の剣を生み出す、赤の魔術師。
元々は田舎町の鍛冶師の娘だったが、大凶作による飢饉と疫病により、その町はすでに滅んでいる。
得意とするのは魔力による剣の物質化。魔術師に師事することで開発された、先天的異能力。他の魔術はほとんど何も使えない。
現在は町の生き残りの子供たちを養うために、賞金首を狩って金銭を得ている。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	5	2 / 3	白兵
運動	8	4 / 4	命中
感覚	6	3 / 3	射撃/回避
思考	5	2 / 3	発動
魔力	5	2 / 3	魔法
集中	4	2 / 2	-
魂	2	1 / 1	-

特徴

名称	レベル	備考
名器	2	弓、短剣
使い魔	3	剣の結界(仮想)
敵	-1	賞金首

技能

名称	レベル
弓	2
刀剣	2
投擲	2
体術	1
思念	2

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
速射	射撃	-	身体	軽射	宣言	準備時間-1
矢換	射撃	1	身体	射撃	攻撃	威力ダイス数の同時攻撃
遠射	射撃	1	身体	弓	攻撃	射程係数を倍
レインフォース	思念	1	精神	-	付与	効果値[R]だけ魔剣化
イメージ	思念	1	精神	-	付与	実体のない幻像を作成
クリエイト	思念	2	精神	-	付与	実体のある物質を作成
アニメイト	思念	-	精神	-	操作	作成物を操作する
ブレイク	思念	3	精神	-	付与	作成物を爆弾化する

副能力

名称	値	計算式	修正	現在値
HP	27	= (【体力】+ 【集中】) × 3 +	0	
AP/身体	8	= 【運動】	+ 0	
AP/精神	5	= 【思考】	+ 0	
MP	4	= 【集中】	+ 0	
IN	6	= 【感覚】	+ 0	
SP	2	= 【魂】	+ 0	
名称	値	計算式	修正	
物理防御	5	= 【体力係数】(受動)	+ 2	
MV	3/6	= 3 / 6	+ 1	

名称	値	計算式	修正
精神防御	4	= 【集中】	+ 0

戦闘技能

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	ショートソード	5	=【体力係数】+ 武器修正	刀剣	2		
逆腕	ショートソード	5	=【体力係数】+ 武器修正	投擲	2		
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法	思念	2					
回避							
移動	体術	1					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ショートソード	刀剣	3	1	3	-	-	-	名器
ロングボウ	弓	4	2	5	× 2	150[m]	-	名器

名称	防御力	重量	価値
レザーアーマー	2	4	6

名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品

名称	価値	個数	備考
金貨	1	1	
銀貨	0.1	29	
銅貨	0.01	10	

負傷													
負傷度 副効果 治療目標値 最大HP 負傷範囲	微傷 (0)			軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)	
	なし			なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡	
	1			4		9		16		25		36	
	100%			95%		85%		70%		50%		0%	
	0 ~ ×1 ~ ×2 ~ ×3 ~ ×4 ~ ×5 ~ ∞												
肉体	0		5		10		15		20		25		∞
精神	0		4		8		12		16		20		∞
最大HP	27			25		22		18		13		0	

名前

コンセプト

蟻地獄

合計ポイント

126

残ポイント

0

経歴

年齢

17

性別

女

種族

ニューマン

外見

ボーイッシュ

職業

トレジャーハンター

出自

奴隷

転機

反逆

目的

道楽

身長

155[cm]

体重

56[kg]

瞳

藍

髪

深緑

肌

黄

感情

内容: 対象

喪失: 故郷

嗜好: ギャンブル

願望: 安定

近影

背景

辺境の開拓村の生まれだが、物心ついて間もなく村は山賊に襲われ、自身は捕らえられ奴隷として働かされる羽目に。ろくな食べ物も与えられずに重労働を課される日々であったが、幸か不幸かそこからが彼女の本領発揮であった。要領よく労働をサボり、食料を掠め取り、そしてついには、年頃になる前に山賊全員を再起不能にし、逃亡に成功したのだ。今ではその過程で身に付けた技術を活かし、盗掘などで生計を立てている。しかしその生い立ちのせいか、享楽的な性格は直りそうにない。

能力値

名称	値	能動/受動	
体力	7	3 / 4	白兵
運動	7	3 / 4	命中
感覚	8	4 / 4	射撃/回避
思考	4	2 / 2	発動
魔力	1	0 / 1	魔法
集中	4	2 / 2	-
魂	4	2 / 2	-

特徴

名称	レベル	備考
剛腕	1	
第六感	2	
財産	2	資産40

技能

名称	レベル
罨師	3
槍・長柄	2
体術	2
観察	1
事情通	1

特技	技能	MP	行動	条件	属性	備考
甲種大型罨取扱	罨師	-	身体	-	-	大型罨使用可能
局所行動予測	罨師	2	身体	-	攻撃	後出し罨設置
複合連鎖式	罨師	2	身体	-	感覚行動	複数罨同時設置
高速作業	罨師	3	身体	-	作業	R進行時に罨設置/解除が可能。達成値半減
応急作業	罨師	3	身体	-	作業	道具が足りなくても罨設置/解除が可能。達成値半減
フルスウィング	白兵	3	身体	重武器	攻撃	攻撃力2倍
受け流し	白兵	1	身体	-	防御	イニシアチブ奪取技

名称	値	計算式	修正	現在値
HP	33	= ([体力] + 【集中】) × 3 +	0	
AP/身体	7	= 【運動】	+	0
AP/精神	4	= 【思考】	+	0
MP	4	= 【集中】	+	0
IN	8	= 【感覚】	+	0
SP	4	= 【魂】	+	0
名称	値	計算式	修正	
物理防御	7	= 【体力係数】(受動)	+	3
MV	3/6	= 3 / 6	+	0
名称	値	計算式	修正	
精神防御	4	= 【集中】	+	0

分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕	ハルバード	8	= 【体力係数】+ 武器修正	槍・長柄	2		
逆腕			= 【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法				その他	罨師	3	
回避							
移動	体術	2					

名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考
ハルバード	長柄	5	3	8	-	-	8	
ライトクロスボウ	弩	8*	1	3	×2	50m	8	準備に1AP/身体

名称	防御力	重量	価値
チェーンメイル	3	7	10
名称	価値	個数	備考
ハイカー旅人セット	1	1	支給品
ジョーンズ冒険家セット	5	1	
罨素材セット	0.5	6	
罨素材セット+1	1	2	
名称	価値	個数	備考
銀貨	0.1	10	
金貨	1	1	
爆発物	1	2	

負傷度	微傷 (0)	軽傷 (1)	中傷 (2)	重傷 (3)	致命傷(4)	死亡 (5)	
副効果	なし	なし	転倒/朦朧	戦闘後気絶	気絶	死亡	
治療目標値	1	4	9	16	25	36	
最大HP	100%	95%	85%	70%	50%	0%	
負傷範囲	0 ~ ×1	~ ×2	~ ×3	~ ×4	~ ×5	~ ∞	
肉体	0	7	14	21	28	35	∞
精神	0	4	8	12	16	20	∞
最大HP	33	31	28	23	16	0	

名前	コンセプト	合計ポイント
	墮天使	126
		残ポイント
		0

経歴			感情			近影		
年齢	？		性別	女		内容：対象	実体化 (Lv3)	
種族	天使		外見	半透明		欲求：記憶	体2 運3 感6 思6 魔4 精6	
職業	芸人		出自	不明		不安：過去/現在/未来	HP24 MP6 AP/運3 AP/思6 IN6 MV3/6	
転機	記憶喪失		目的	探し物		恐怖：天使	【特徴】7	
身長	152[cm]		体重	41[kg]			美人1, 予知1, 第六感1, 共感1, 人化3	
瞳	黒	髪	黒	肌	黄		【技能】2	
背景							芸術/楽器1, 観察1	
死者の魂を加工して作成された天使の、堕ちたる姿。 生前の記憶も、天使としての記憶もなく、自己を探して彷徨う。 。天使となるのは潜在的に高い能力を持ち、かつ純真(＝経験が少ない≡子供)な者であり、この娘も例外ではない。 むしろ高すぎる能力により、自我を取り戻し堕ちたとも言える。 。生前は先天的なESPの使い手であり、現在もその能力を引き							【特技】0	
							実体化した生身の姿。 当人はこちらが本体だと思っている。	
							天使化 (Lv5)	
							体5 運6 感6 思9 魔8 精6	
							HP36 MP6 AP/運6 AP/思9 IN6 MV5/8	
							攻撃力5 防御力5	
							【特徴】3	
							飛行2, 剛力1	
							【技能】10	
							弓3, 思念3, 体術2, 回避2	
							【特技】5	
							速射, リアライズ/光, フォースウェポン/光, フォースシールド/光, ホールド/光	
							【装備】	
							ロングボウ, 胸当て	
							役割を果たすための、戦闘モードたる天使化した姿。	

能力値				特徴			技能	
名称	値	能動/受動		名称	レベル	備考	名称	レベル
体力	2	1 / 1	白兵	幽体	0	物理干渉不可	思念	2
運動	3	1 / 2	命中	美人	1		芸術/楽器	1
感覚	6	3 / 3	射撃/回避	飛行	1	飛行時MV+1/2	観察	1
思考	6	3 / 3	発動	予知	1			
魔力	6	3 / 3	魔法	第六感	1			
集中	6	3 / 3	-	共感	1	人間		
魂	6	3 / 3	-	使い魔	5/3	天使化/実体化(変化)		

[illegible]

副能力				
名称	値	計算式	修正	現在値
HP	24	$= ([\text{体力}] + [\text{集中}]) \times 3 + 0$	0	
AP/身体	3	$= [\text{運動}]$	+ 0	
AP/精神	6	$= [\text{思考}]$	+ 0	
MP	6	$= [\text{集中}]$	+ 0	
IN	6	$= [\text{感覚}]$	+ 0	
SP	6	$= [\text{魂}]$	+ 0	
名称	値	計算式	修正	
物理防御	1	$= [\text{体力係数}](\text{受動})$	+ 0	
MV	3/6	$= 3 / 6$	+ (1/2)	

戦闘技能

分類	武器		攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕				=【体力係数】+ 武器修正				
逆腕				=【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ		分類	技能	レベル	APメモ
魔法	思考	2						
回避								
移動								

武器								
名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考

防具				所持品			
名称	防御力	重量	価値	名称	価値	個数	備考
				金貨	1	1	
				銀貨	0.1	19	
				銅貨	0.01	10	
名称	価値	個数	備考				
ハイカー旅人セット	1	1	支給品				
安酒場吟遊詩人セット	1	1					
装飾品	5	1	1セット				
愛用の笛	1	1					

負傷													
負傷度	微傷 (0)		軽傷 (1)		中傷 (2)		重傷 (3)		致命傷(4)		死亡 (5)		
副効果	なし		なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡		
治療目標値	1		4		9		16		25		36		
最大HP	100%		95%		85%		70%		50%		0%		
負傷範囲	0	～ ×1	～ ×2	～ ×3	～ ×4	～ ×5	～ ×6	～ ×7	～ ×8	～ ×9	～ ∞		
肉体	0		2		4		6		8		10		∞
精神	0		6		12		18		24		30		∞
最大HP	24		22		20		16		12		0		

名前	コンセプト	合計ポイント
		残ポイント

経歴			感情		近影	
年齢		性別		内容: 対象		
種族		外見				
職業		出自				
転機		目的				
身長		体重				
瞳	髪	肌				
背景						

能力値				特徴			技能	
名称	値	能動/受動		名称	レベル	備考	名称	レベル
体力		/	白兵					
運動		/	命中					
感覚		/	射撃/回避					
思考		/	発動					
魔力		/	魔法					
集中		/	-					
魂		/	-					

[illegible]

副能力							
名称	値	計算式	修正	現在値			
HP		$= ([\text{体力}] + [\text{集中}]) \times 3 +$					
AP/身体		$= [\text{運動}]$	+				
AP/精神		$= [\text{思考}]$	+				
MP		$= [\text{集中}]$	+				
IN		$= [\text{感覚}]$	+				
SP		$= [\text{魂}]$	+				
名称	値	計算式	修正	名称	値	計算式	修正
物理防御		$= [\text{体力係数}](\text{受動})$	+	精神防御		$= [\text{集中}]$	+
MV		$= 3 / 6$	+				

戦闘技能							
分類	武器	攻撃力	計算式	技能	レベル	APメモ	
利腕			=【体力係数】+ 武器修正				
逆腕			=【体力係数】+ 武器修正				
分類	技能	レベル	APメモ	分類	技能	レベル	APメモ
魔法							
回避							
移動							

武器								
名称	分類	攻撃力	長さ	必要体力	射程係数	最大射程	価値	備考

[illegible]

負傷													
負傷度 副効果 治療目標値 最大HP 負傷範囲	微傷(0)		軽傷(1)		中傷(2)		重傷(3)		致命傷(4)		死亡(5)		
	なし		なし		転倒/朦朧		戦闘後気絶		気絶		死亡		
	1		4		9		16		25		36		
	100%		95%		85%		70%		50%		0%		
	0	～	×1	～	×2	～	×3	～	×4	～	×5	～	∞
肉体	0												∞
精神	0												∞
最大HP													