キャラクター名: シルマ

プレイヤー名:

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	操霊術師	性別	オス	年齢	7
冒険者Lv	2	経歴	競い合う友人がいた。		
経験点	1500		魔物に襲われたことがある。		
			子どもの頃家出したことがある。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	2			8 + 1	1
		敏捷度	4			10	1
体	6	筋力	4			10	1
		生命力	10			16	2
心	10	知力	16	1		27	4
		精神力	7			17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	1		
コンジャラー	2		

戦闘特技

魔法誘導	223 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	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		○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 9 /合計 9

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	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	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7		3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能			合計値	0	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
クォータースタッフ	2H	4	1	2d+ 1	12	0	14										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
食器セット	○□□○□□
調理道具セット	○□□○□□
保存食(一週間分)	○□□○□□
魔法の発動体	○□□○□□

ぬいぐるみ	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 1636 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	10 m	30 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
22

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 4

MP
26

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	1	5			
操霊魔法	2	6			
深智魔法	1	6			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 マフラー	首に巻く防寒具。
背中	
右手 能力強化の指輪	魔法の品。能力値一つを+1する。破壊すると一回だけ+13
腰	
足 ブーツ	革製。足首までのもの。
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

(GMから許可をもらって、報酬金額から引くかわりに所持金を100G増やしてもらった)
小さいころからやんちゃで好奇心旺盛だった。ある日外で遊んでいたら青白く光る何かを見て追いかけてしまう。そのまま丸一日帰らず親に心配される。
魔法に興味を持ち始め、友達と一緒に練習を始める。が、少し遠くまで出て行った際魔物に襲われ友人は重傷を負ってしまう。かろうじて助かったが、友人は魔法の道をあきらめてしまう。
友人の分も、あの時見た人に会うためにもシルマは旅に出た。

≪コンジャラー—レベル１≫
【エンチャント・ウェポン】
〈消費：MP2　対象：１体　射程/形状：30m/起点指定　時間：３分(18ラウンド)　対抗：なし〉
対象が近接攻撃、射撃攻撃を行う場合、その攻撃で使う武器を魔法の武器として扱い、物理ダメージを＋1します。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟