キャラクター名: ラクリマ・トニトルス

プレイヤー名:

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	魔導師	性別	女性	年齢	10
冒険者Lv	8	経歴	罪を犯したことがある		
経験点	440		敵対するものがある(いた)		
			育ての親に拾われた		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	11	1		21	3
		敏捷度	9	1		19	3
体	2	筋力	5			7	1
		生命力	6	3		11	1
心	15	知力	11	2		28 + 2	5
		精神力	7	3		25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	8		
コンジャラー	4		
セージ	5		
ウォーリーダー	1		

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

		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
ダガー（魔法の発動体） 普段は内ポケットに隠している	1H	3		2d+ 0	10	0	3										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
非常食	○□□○□□
フックx3	○□□○□□
楔10本セット	○□□○□□
丈夫なペン	○□□○□□
多めのインク	○□□○□□
白紙の本20頁x2	○□□○□□
その他装飾品や服など	○□□○□□
1stセッション後の徴収	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 0 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 0	3

HP
35

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 10	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 12

MP
61

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	8	13			
操霊魔法	4	9			
深智魔法	4	13			

戦闘特技

鋭い目	2120 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
魔法誘導	223 p		p
魔法収束	227 p		p
魔法制御	222 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	
シャドウ語	○	

装備品		説明
頭	猫の髪飾り	
耳		
顔	妖精の眼鏡	
首	幸運のお守り	
背中		
右手	知力増強の腕輪	
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手		

練技/呪歌/騎芸/賦術

軍師の知略	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

その他メモ

幼いころから魔術の才能に恵まれていた。
更に活発な好奇心も相まって、3才の頃には小さな魔術を行使できるようになっていた。
新経歴：「何かの大会で優勝したことがある」村の魔法大会で優勝。
4才の頃、ふざけて魔法を使って転ばせた相手が住む土地の尊大な領主であったために家族が大ひんしゅくを買いかけた。
その時両親が「うちの娘じゃない」と言い張り、その日から家を追い出された。
その後1週間もの間宿なしで放浪し、通りかかった中年夫婦に拾われた。
拾われてから6年の間はその夫婦のやさしさに包まれて生活をし、彼女なりに幸せを感じていた。
しかしある日、彼女らの家に押し掛けてきた詐欺師にほとんどの財産を奪われてしまった。
追い詰められた夫婦は彼女の魔術の才能を悪用して生活費を得ようとする。
数回はしぶしぶ協力したものの、ある時を境に夫婦がそれが当然だと思っているかのようなことを言うようになったため
彼女は夫婦に失望し、自らその家を出て、幼いながらも冒険者として生きることにした。

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟