キャラクター名
少年フィル

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[属性:**]		
生まれ	操霊術師	性別	男性	年齢	13
冒険者Lv	2	経歴	伴侶はまだいない		
経験点	0		何かの大会で優勝する前		
			神の声を聞く前		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	7			12	2
		敏捷度	9			14	2
体	12	筋力	4			16	2
		生命力	5			17	2
心	13	知力	6			19	3
		精神力	11			24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
コンジャラー	2		
スカウト	1		
セージ	1		

戦闘特技

かばう	224 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	○	○
ドラゴン語	○	
魔法文明語	○	○
（ドラゴン語）	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

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	ラウンドシールド		8		1
その他補正(防具習熟/回避行動　etc)					
回避技能			合計値	0	4

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
ライトメイス ノーマル仕様	1H	5	1	2d+ 1	12	0	10										
ストーン 射程10m　1個だけ確保	1H投	1		2d+ 0	12	0	6										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	14 m	42 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
23

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 6

MP
30

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	2	5			

装備品		説明
頭		
耳	耳飾り	けもみみかざり
顔		
首		
背中		
右手	指輪（発動体）	ノーマル仕様
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手		

その他メモ

いろんなものを諦める前のフィル。
行動理念はただひとつ、「女の子を泣かせるわけにはいかねーな！」

拡大数はないし死に特技のかばうだし、防護点は水準よりも明らかに低いが、
さりげなく豊富なMPと、地味ながら有為なサブ技能でフォローする。
先制雷撃の後はかばう併用でダメージコントロールしながら自己回復するスタンス。

本来はセージではなくレンジャーだが、バランスも考えて取得順を変更。
言語は未習得扱い（仮で埋めてるだけ）
能力値の変更は一切なし。

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

キャラクター名
少年フィル

プレイヤー名

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
調理道具セット	○□□○□□
小型ハンマー	○□□○□□
くさび	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
保存食（1週間分）	○□□○□□
食器セット	○□□○□□
布x2	○□□○□□
ヒーリングP	○□□○□□
アウェイクP	○□□○□□
救命草x3	○□□○□□
ぬいぐるみ（小）x2	○□□○□□
ストーン	○□□○□□

所持金 10 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0