キャラクター名
シーマ・アスペルマイヤー

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	操霊術師	性別	女性	年齢	15歳
冒険者Lv	8	経歴	投獄されたことがある		
経験点	450		大怪我をしたことがある		
			溺れたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	10	5		24	4
		敏捷度	9	2		20	3
体	4	筋力	6	5		15	2
		生命力	9	8		21	3
心	13	知力	10	4		27	4
		精神力	12	5		30	5

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	2		
シューター	2		
コンジャラー	8		
ﾌﾟﾘｰｽﾄ/風来神ﾙ=ﾛｳﾄﾞ	6		
セージ	2		

戦闘特技			
精密射撃	218 p		p
魔法誘導	223 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
MP軽減/プリースト	223 p		p
	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	○	○

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	2	6	5	4
シューター	2	6	5	4

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	フェンサー	合計値		5	3

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ﾀﾞﾒｰｼﾞ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ロングボウ 射程20m	2H	12		2d+ 6	10	4	22										
レイピア	1H	8		2d+ 6	9	4	8										
ナイフ	1H投	1		2d+ 6	10	4	1										
鞘に収まった魔剣				2d+ 0		0											
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	22 m	66 m

回避	防護点
2d+ 5	3

HP
45

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 13

MP
72

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	8	12			
神聖魔法	6	10			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	首飾り	
背中		
右手		
腰	聖印	
足		
その他		

装備品		説明
左手		

その他メモ

生まれも育ちも村エルフ。

街エルフに友達が居り、その為か村の外の街や冒険に憧れていた(それから２年してようやく冒険者となった)。

好奇心旺盛で、物珍しいものには目がない。その為か、村の近くを縄張りとしていた蛮族を討伐するか否かという議題が村の会議で話題に上がり、それをたまたまシーマが耳にし。

それからは奮闘し蛮族の縄張りを単独で乗り込む。勿論エルフの中でも見習いのシーマは返り討ちに合い瀕死の負荷でを負った(エルフの象徴でもある両耳はその時に失う)。しかしそれだけでシーマが止まる筈もなく。瀕死の怪我をしているのにも関わらずまた蛮族の縄張りへ行こうと村を飛び出した事から村のエルフたちに拘束され一時監獄される。

自動失敗チェック

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

キャラクター名
シーマ・アスペルマイヤー

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)				
上海人形M	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
弓（12発：ボウ用）	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
矢筒(12発：ボウ用)	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
二点・魔晶石x5	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
五点・魔唱石x6	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
五点・魔唱石x2	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□