キャラクター名: ガル

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+3]		
生まれ	軽戦士	性別	男	年齢	外見20歳位
冒険者Lv	5	経歴	田舎で育った		
経験点	1010		目標としている人がいる		
			体に傷痕がある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	8			19	3
		敏捷度	5	2	4	22 + 2	4
体	13	筋力	6		1	20	3
		生命力	4	1		18	3
心	6	知力	6			12	2
		精神力	9		2	17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
コンジャラー	4		
スカウト	5		

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	3	6	7	6
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	フェンサー	合計値		7	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
フレイル	1H	10		2d+ 6	-1	6											
フレイル	2H	10		2d+ 0		0											
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
スカウト用ツール	○□□○□□
保存食１週間	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
宿代	○□□○□□
ぬいぐるみ	○□□○□□
魔化された粘土	○□□○□□

アウェイクポーション	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 3188 G　預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 7	3

HP
33

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 9

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 7

MP
29

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	4	6			

戦闘特技			
トレジャーハント	2120 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
魔力撃	227 p		p
魔法収束	227 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	○	○
魔法文明語	○	○

装備品		説明
頭	帽子	
耳		
顔	ひらめき眼鏡	探索判定＋１
首	チョーカー	黒い革製で鎖がついている
背中	フード付きハーフマント	
右手	魔法の発動体（指輪）	
腰		
足		
その他	疾風の腕輪	

装備品		説明
左手	キングロバーの指輪	解除判定＋１

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

その他メモ

「カルさーん、かまってかまってー！！」
女系の家に生まれた。可愛がってくれた母は早逝。叔母や姉たちにこきつかわれてきた。
故郷では狩人だけれど他のエルフの荷物持ちと、獲物の皮剥ぎがもっぱらの仕事だった。
自分が狩った獲物を一緒に食べてくれるカルマンに懐いている。
カルマンの後について故郷を出、日雇いの力仕事をしたり施しを受けたりカルマンの狩猟を手伝いながら、冒険者になった。
【一般技能】
狩人：３　物乞い：４　肉体労働者:３

＝２回目冒険前の成長など＝
敏捷＋１　筋力＋１　生命力＋２　精神力＋３　残EXP1010
スカウトLv３→５　コンジャラーLv２→４　戦闘特技：魔法収束、トレジャーハント

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