キャラクター名: グレイ

プレイヤー名:

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	妖精使い	性別	男	年齢	28
冒険者Lv	2	経歴	大きな挫折をしたことがある		
経験点	500		近所では一番の物知りだった		
			恥ずかしい二つ名を持っている(いた)		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	2			15	2
		敏捷度	2			15	2
体	7	筋力	6			13	2
		生命力	10			17	2
心	7	知力	7			14	2
		精神力	12			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェアリーテイマー	2		
バード	1		

戦闘特技

魔法誘導	IB32 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	○	○
汎用蛮族語	○	
妖精語	○	
シャドウ語	○	○

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

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	ハードレザー		13		4
盾					
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
バンドネオン 楽器				2d+ 0		0											
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
保存食(1週間)	○□□○□□
	○□□○□□
火の宝石	○□□○□□
土の宝石	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 210 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
23

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 9

MP
25

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	2	4			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 宝石ケース	火 土
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

音楽を愛するが音楽に愛されなかった男
作曲家を目指し音楽に心血を注いで来たが既存のものに倣うことや理論を理解することには長けていても新しいものを作ることや独創性を編み出すことに対しては一かけらも才能を持ち合わせていなかった故に己の無才にあがき苦しむ、そんな男。
一演奏家としてならそれなりに名を残すことが出来たかもしれないが、彼が望んだのは聴いたものの魂を震わせる新たな曲を生み出すことだった。
しかしどれほど作曲に打ち込み曲を作ろうとも得られる評価は地よりも低く、何より自分自身が納得出来るほどのものなど生み出せはしなかった。しかし諦めない。才能がないことと作曲を諦めることはイコールではないのだから。
自分が欲する才能を全く持ち合わせていない天才という生き物からは対極にいる存在。だがだからこそ天才特有の感覚による生き方やそれに伴うズレた言葉ではなくしっかりと道筋をたてた理論に基づいた説明が出来るため教師には向いている。時々子供たちに音楽を教えている。

冒険者となったのは煮詰まった自分に新たなインスピレーションを与えてくれるかもしれないと思ったから。とは言え自身に戦闘の能力は殆

自動失敗チェック

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