キャラクター名: ドーデン・アーシー

プレイヤー名:

種族	ドワーフ	種族特徴	暗視、剣の加護/炎身		
生まれ	神官	性別	男性	年齢	26
冒険者Lv	4	経歴	田舎で育った		
経験点	0		家族に冒険者がいる		
			特定の異種族を好んでいる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	13			18	3
		敏捷度	1	1		7	1
体	6	筋力	12	1		19	3
		生命力	9			15	2
心	9	知力	5	1		15 + 2	2
		精神力	14			23	3

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/キルヒア	4		
セージ	3		

戦闘特技

魔法拡大/数	1-289p		p
武器習熟A/スタッフ	1-281p		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
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○
魔動機文明語		○
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	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ボーンベスト		16	0	6
盾	タワーシールド		17	0	2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		0	8

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	7 m	21 m

回避	防護点
2d+ 0	8

HP
27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 7

MP
35

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	6			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	聖印	キルヒア
背中		
右手	知力の指輪	所持数や金額計算は所持品欄で管理
腰		
足		
その他	知力の指輪	

装備品		説明
左手	叡智の腕輪	

その他メモ

冒険理由：見聞を広めるため

「父さん、母さん。俺は冒険者になります。書物に無い世界をこの目で見るために、世界の広さを家に持って帰ります」

ドーデン・アーシーは孤児である。
生まれてすぐに親を亡くし、エルフの両親に拾われて育った。
両親の片割れは生まれながらにして子供を作れない病気に罹っており、そのため彼は一人っ子として愛情を注がれ育つ。
育つ中で、両親がかつて冒険者だったということを知り、広い世界に興味を持つようになり、色々な本を読み漁り始めた。
そして、両親の支援があって街の学校に通うようになるも、彼の好奇心はそれに留まらず、冒険に出ようと決意を固めた。
「何事も経験である」とは、本ばかり読んでいた彼に両親が掛けた言葉であり、今も彼の格言となっている。

自動失敗チェック

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

キャラクター名
ドーデン・アーシー

プレイヤー名

一般装備品 (消耗チェック)

【即時消耗品】
5点魔晶石x2
知力の指輪x4
消魔の守護石-1x5
３点魔晶石x3

【薬草類】
魔香草x5

【その他携行品】
冒険者セット
火縄壺
色々な本

所持金 0 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 80 /合計 80