キャラクター名: エルザ=シュミット

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	神官	性別	女	年齢	15
冒険者Lv	5	経歴	1-5-6 ガキ大将だった		
経験点	30		1-1-2 命を救われたことがある		
			1-4-5 誰かを救ったことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	8	1		15	2
		敏捷度	11			17	2
体	14	筋力	6	1		21	3
		生命力	2	1		17	2
心	10	知力	11			21	3
		精神力	9	1		20	3

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/賢人キルヒア	5		
セージ	3		

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	プレートアーマー		21	-2	7
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		-2	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
メイジスタッフ 防護点+1	2H	1	1	2d+ 1	12	0	11										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
聖印	○□□○□□
宿泊費(1泊)x10	○□□○□□
バイト代x10	○□□○□□
チェインメイル	○□□○□□
18点魔晶石	○□□○□□

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

所持金 60810 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	17 m	51 m

回避	防護点
2d+ -2	8

HP
32

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 8

MP
35

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	8			

戦闘特技

魔法拡大/数	1-289p		p
ターゲッティング	1-280p		p
防具習熟A/金属鎧	1-282p		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	○	○
汎用蛮族語	○	
バジリスク語	○	
リカント語	○	

装備品		説明
頭	とんがり帽子	魔物知識+1
耳		
顔		
首		
背中		
右手		
腰		
足		
その他	聖印	

装備品		説明
左手		

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 256 /合計 256

その他メモ

6-1 名声を得るために冒険者となった

エルフの里でガキ大将として名をはせていた。
ある日、友人を助けようとして川に飛び込んだのはいいが、ナイトメアであったエルザは泳ぐことが苦手だった。
それでも助けなければ、自分がこいつらのリーダーなのだから…！

なんとか友人は助かったが、自分はそのまま下流へと流されてしまう。
このまま死ぬのか、と考えていたが誰かに助けられる。
意識の薄れゆく中、その人物の名前を尋ねる。
すると、私がだれなのか知りたければ名声を得ることだ…、といわれる。
そして彼女は冒険者になるべく、里を旅立った。

自動失敗チェック

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