キャラクター名
オーケア・シャーク

プレイヤー名

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(炎+3)、水氷耐性、バブルフォーム		
生まれ	神官	性別	男	年齢	13
冒険者Lv	5	経歴	人族を助けたことがある		
経験点	2120		人族に弱みを握られている		
			家族に異種族がいる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	9			15	2
		敏捷度	10			16	2
体	8	筋力	6	3		17	2
		生命力	11	3		22	3
心	9	知力	4	1		14 + 2	2
		精神力	6	2		17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/アステリア	5		
セージ	4		
バード	1		

戦闘特技			
魔法拡大/距離	226 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
MP軽減/プリースト	IB33 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	○	○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語		○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
ララバイ		

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	ハードレザー		13		4
盾	バックラー		1	1	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能			合計値	1	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
ショートスピア	1H投	10	-1	2d+ -1	10	0	15										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	16 m	48 m

回避	防護点
2d+ 1	4

HP
37

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	7			

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 7

MP
32

装備品		説明
頭	とんがり帽子	
耳		
顔		
首	聖印	妖精神アステリア
背中		
右手	叡智の腕輪	
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手		

その他メモ

身長1d100+120 体重 1d100+40
タイプ：マーマン
セージはどちらでも覚えられるけど、どちらにせよ会話／読文のどちらかを１レベルごとにひとつ
スリット持ちだといいなぁ。
次は魔法制御にしよう。

フィン：K威力の数値+使った技能のレベル+判定に使った能力B@10　なら抵抗突破したもの
フィン：逆に抵抗されたら最後を@13に変更で
：1ランク上の装備品を装備する時は、必要筋力を+10する必要がある、ってルール＞装備
GM：ちなみに
GM：２ランク上のものは装備できない

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

キャラクター名
オーケア・シャーク

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)				
初期金額	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
保存食(1週間分)	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
冒険者セットx5	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
第1セッション報酬	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
第2セッション報酬	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
第3セッション報酬	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
宿代	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
第5セッション報酬	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
叡智の腕輪	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
第6セッション報酬	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
とんがり帽子	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
宿代	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□
第7セッション報酬	○□□○□□		○□□○□□		○□□○□□