キャラクター名
ルーメン＝レー

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	冒険者	性別	女	年齢	20
冒険者Lv	4	経歴	破産したことがある		
経験点	480		物心がついた時には独りだった		
			決して叶わない願いがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	7			14	2
		敏捷度	6			13	2
体	12	筋力	5	1		18	3
		生命力	11	1		24	4
心	7	知力	11			18	3
		精神力	8	2		17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
コンジャラー	4		
セージ	2		

戦闘特技			
魔法拡大/数	IB39 p		p
防具習熟A/非金属鎧	IB31 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	○	○
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	
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	ソフトレザー		7		3
盾	タワーシールド		17		2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能			合計値	0	6

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
ライトメイス 魔法の発動体化	1H	5	1	2d+ 1	12	0	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	13 m	39 m

回避	防護点
2d+ 0	6

HP
36

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 6

MP
29

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	4	7			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

【経歴】
物心がついたときには一人だった。周りには誰もいない孤独な世界。
そんな中で私に手を差し伸べてくれた冒険者がいた。
あの人は物知りだったみたいで私にいろいろ教えてくれたわ。
そのなかで学んだひとつが「操霊魔法」。いまでは私の得意魔法ね。
時々簡単な依頼には連れて行ってもらったおかげで戦いにもある程度は慣れたわ。
でもちょっとお金の使い方がね…難しかったのよ…いやぁ、あの人にはそういうのでもお世話になったわね。
でも私が16のときにあの人は唐突にいなくなってしまったわ。どこに行ってしまったのかしら
とにかくあの人を見つけるためにも強くならないとね。まずは冒険者の店に行きましょう。

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

キャラクター名: ルーメン＝レー

プレイヤー名:

一般装備品	(消耗チェック)
蕾のエンブレム	○□□○□□
■必需	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
保存食＜一週間＞x2	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
■武具	○□□○□□
ラウンドシールド	○□□○□□
■魔法	○□□○□□
魔晶石＜1点＞x8	○□□○□□
マナチャージクリスタル＜3点＞	○□□○□□
■コンジャラー	○□□○□□
強く魔化された樫の枝x2	○□□○□□
黒曜石の盾(小)	○□□○□□
柘榴石の活力(小)	○□□○□□
血肉の赤鉄(小)	○□□○□□
虎目石の鋲(小)	○□□○□□

所持金 1035 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 59 /合計 59