キャラクター名: キルシェ

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	剣士	性別	男	年齢	12（15と詐称）
冒険者Lv	3	経歴	大けがをしたことがある		
経験点	0		濡れ衣を着せられたことがある		
			罪を犯したことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	10			19	3
		敏捷度	9			18	3
体	6	筋力	8			14	2
		生命力	7			13	2
心	6	知力	7			13	2
		精神力	6			12	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
スカウト	1		

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	3	6	6	5
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	アラミドコート		5	1	2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	フェンサー	合計値		7	3

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	1H	5	1	2d+ 7	11	5	10										
ライトメイス	1H	5	1	2d+ 7	11	5	10										
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

スカウトツール	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
保存食	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 0 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 7	3

HP
22

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
12

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

両手利き	1-283p		p
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		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	○	○

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

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

冒険に出た理由：恐怖に打ち勝つため。

もともとはとある町で暮らしていたいいところの貴族だったが、ある日屋敷に強盗が押し入り、撃退したものの・・・それは親と敵対している勢力の差し金であり、でっち上げの罪をなすりつけられた。
家族仲は悪くないが、家名を名乗ることを禁じられ、放逐という扱いで処刑を免れたが、あの時の恐怖が忘れられない。
だが、力がなければ声を上げることもできないのだと学び、恐怖に打ち勝つ・・・否、恐怖を潰すために冒険者となった。
どう見ても15に見えないが、詐称している。

自動失敗チェック

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