キャラクター名: キャスパー・ドノール

プレイヤー名:

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	魔導師	性別	♂	年齢	13
冒険者Lv	4	経歴	4-5 誰かを救ったことがある		
経験点	60		4-1 商売を手伝ったことがある		
			5-4 魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	1			6	1
		敏捷度	4	2		11	1
体	6	筋力	6			12	2
		生命力	3			9	1
心	11	知力	17	1		29 + 1	5
		精神力	8			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	4		
コンジャラー	1		
セージ	1		

戦闘特技

ターゲッティング	1-280p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
	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	○	○
神紀文明語		○
魔法文明語	○	○
妖魔語	○	

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

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					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能			合計値	0	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
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	○□□○□□
魔晶石(3点)x3	○□□○□□
りんご	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 2030 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	11 m	33 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
21

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 7

MP
34

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	4	9			
操霊魔法	1	6			
深智魔法	1	9			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 知性の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 知性の指輪	使用済み

その他メモ

3-6 最高の冒険者になるため
キャスパーは他のタビット同様、人一倍、兎一倍色々なものに興味を持っていた。
そんな彼が、たまたま魔剣の迷宮に迷い込んでしまい、たまたま同じように迷い込んでいた商人と意気投合し
たまたま一緒にその迷宮を踏破し、そこそこの儲けを得たとしても、彼にとっては大した出来事ではないのだ。

…ただ、ちょっと楽しかったかなって思ったので、冒険者の酒場の戸を叩いてみただけで。

自動失敗チェック

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