キャラクター名: 4レベルのエミリア = ヴェルキ

プレイヤー名:

種族	メリア	種族特徴	繁茂する生命		
生まれ	神官	性別	女	年齢	40
冒険者Lv	4	経歴	出身地は不明である。二重に孤児になっているからである。		
経験点	-2500		引き取られた両親の影響からキルヒアを信仰している。		
			蛮族に自分の村と親を襲撃され殺された恨みから冒険者になった。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	6			14	2
		敏捷度	2			10	1
体	8	筋力	4			12	2
		生命力	16			24	4
心	13	知力	6			19	3
		精神力	5			18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/キルヒア	4		
レンジャー	1		

戦闘特技

魔法拡大/数	1-289p		p
魔法拡大/すべて	1-290p		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	○	○
妖精語	○	

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	ラウンドシールド		8		1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
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
ナイフ	1H投	1		2d+ 0	10	0	1										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
聖印	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 670 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	10 m	30 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
36

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 7

MP
30

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	7			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 聖印	
背中 ロングフード	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

<生まれてから冒険者になるまで>
メリアの生まれだが幼い頃に両親をなくし孤児だった。この孤児になった原因も蛮族にあるらしい。孤児として小さな村のキルヒアに対する信仰心の厚い農家に引き取られて育つ。
思春期前半に蛮族に村がモンスターに襲われ村が壊滅するが自分は植物に擬態して事なきを得る。その後も神官に対する適性から信仰心の厚い家庭へと引き取られる。成人する頃には、賢神キルヒアの神殿入る道を進められるが、蛮族に対する因縁と恨みから冒険者を志し、ギルドに登録する。
<行動パターン、性格>
幼い頃の経験から蛮族に対する強い憎悪を持っている。
できれば後衛に立って、仲間を補助するのではなくこの手で殺してやりたい、とは本人の弁である。そのため、後衛で神官という立場からも過剰な攻撃的な言動を取ることがある。
<自分の技能を手に入れるまで>

自動失敗チェック

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