キャラクター名
テトラ

プレイヤー名

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	練体師	性別	男	年齢	18
冒険者Lv	6	経歴			
経験点	500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	9	1		21	3
		敏捷度	6	1		18	3
体	5	筋力	3	1	2	11 + 2	2
		生命力	11			16	2
心	10	知力	9	4	-1	22 + 2	4
		精神力	5	2		17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
スカウト	5		
エンハンサー	6		
アルケミスト	3		

戦闘特技			
トレジャーハント	2120p		p
魔法収束	1-291p		p
ターゲッティング	1-280p		p
魔法制御	1-291p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
ビートルスキン		
アンチボディ		
ストロングブラッド		
メディテーション		
ファイアブレス		
リカバリィ		
ヒールスプレー		
バークメイル		
ポイズンニードル		

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	スーツアーマー		13		4
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	12

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
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 0	12

HP
34

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 8

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 8

MP
19

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭	ヴェール	装飾用アイテム。
耳	耳飾り(宝石)	妖精魔法とは無関係の装飾用アイテム。
顔		
首	幸運のお守り	
背中		
右手	平準の指輪	
腰	アルケミーキット	
足	おしゃれ靴	装飾用アイテム。
その他能力増強の腕輪(知力)		

装備品		説明
左手	能力増強の腕輪(筋力)	

その他メモ

エルフの男の娘。
魔法使い(物理)の家に生まれ、厳しい修行を子供の頃から強いられてきたため、いやになって逃げだした。
最近炎が出せるようになり、「これでボクも立派な魔法使いに…！」とか思っている。

戦闘前準備でバクメS、ビートルスキンを自身にかけ、強引に前に出れるレベルに防護点を上げている。
それもこれも筋力が低いのが悪い。(でも男の娘作るつもりだったからエルフ選ばないといけないし仕方ないね?)
防護点には戦闘前に必ず行う動作のため反映済み。
（雑魚戦の場合はバクメS→A、防護点2下げること、for卓当日の自分へ）

主動作のファイアブレスで攻撃しながら、ポイズンニードルを補助動作で打って削ったりする。
リカバリ(6点)+ヒルスプA(10点)=16点回復、大体総体力の40%を補助動作で戻せる。

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

キャラクター名
テトラ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
マテリアルカード(緑)Sx2	○□□○□□
マテリアルカード(緑)Ax10	○□□○□□
マテリアルカード(黒)Ax2	○□□○□□
	○□□○□□
魔晶石(3点)x6	○□□○□□
魔香草x2	○□□○□□
保存食(1週間)	○□□○□□
	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
アンロックキー	○□□○□□
	○□□○□□
ドレスx2	○□□○□□
下着(1週間)	○□□○□□
化粧品セット	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□