

キャラクター名 ウィンター・ギル プレイヤー名 _____

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	操霊術士	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	3	経歴	1所に5日以上滞在したことがない 知り合いに生き返った人がいる 大切な人と生き別れてる		
経験点	970				

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス		Lv.	技能	Lv.
技	6	器用度	4		10	1	コンジャラー	3		
		敏捷度	4	2	12	2	スカウト	1		
体	6	筋力	1		7	1	レンジャー	1		
		生命力	8		14	2	セージ	1		
心	10	知力	15		25	4				
		精神力	5		15	2				

戦闘特技					
魔法拡大/数	1-289p				p
ターゲッティング	1-280p				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		○
汎用蛮族語		○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 57 /合計	57

技能	技能	基本	基本	基本追加	必要	ランク	筋力	回避力	防護点		
	レベル	命中力	回避力	ダメージ							
ファイター	0						13		4		
グラブラー	0										
フェンサー	0										
シューター	0										
盾											
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	ダメージ													
								3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
メイジスタッフ	2H	1	1	2d+ 1	12	0	11														
防護点+1																					
				2d+																	
				2d+																	

一般装備品 (消耗チェック)

スカウト用ツール

冒険者セット

魔香草x3

救命草x2

保存食 1w

魔晶石 5P

所持金 2077 G

預金・借金 _____ G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 _m	12 _m	36 _m	2d+ 0	4	23

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 5	2d+ 3	2d+ 5	2d+ 5	24

装備品	説明
頭 _____	
耳 イヤーラックス _____	耳の防寒具
顔 _____	
首 _____	
背中 _____	
右手 俊敏の指輪 _____	
腰 _____	
足 ブーツ _____	
その他 組みひも _____	

その他メモ	自動失敗チェック
死んだ妻を蘇らせるために放浪するタビット	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
生き返ったことのある知人を探すために冒険者になった	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
アビスシャード*4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉑
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉒