キャラクター名: キャロル・ランナウェイ

プレイヤー名:

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	魔術師	性別	女	年齢	10
冒険者Lv	3	経歴	競い合う友人がいた		
経験点	460		知り合いに生き返った人がいる		
			異種族を怖がっている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	3			8	1
		敏捷度	6			11	1
体	7	筋力	3			10	1
		生命力	5			12	2
心	10	知力	13			23 + 1	4
		精神力	10	1		21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	3		
セージ	2		

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	クロースアーマー		1		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		0	2

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	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
素泊まり	○□□○□□
ヒーリングポーション	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 1746 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	2

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+ 6

MP
30

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	3	7			

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

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
汎用蛮族語		○
魔法文明語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	知性の指輪 知力+1
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 17 /合計 17

その他メモ

冒険に出た理由・・故郷を滅ぼされたので
昔から一緒に魔導研究をしていた友人がおり切磋琢磨しあっていた。
ある日二人で近くの洞窟に冒険しに行こうと子供の遊び感覚で入り中に魔導機文明の遺産があった。
好奇心でそれを起動させた友人が魔導機に捕えられ穢れを注入され変貌してしまう。怖くなって逃げだし村に逃げ戻ったキャロルの目に移ったのは村を焼き払っている友人の姿だった。故郷を滅ぼされキャロルはハーヴェスへと流れつき、生きていくために冒険者となる。
魔物になった友人を見たことでナイトメアに対して恐怖を感じてしまうがナイトメアが悪いとは思っていないので申し訳ない気持ちになってしまう。

自動失敗チェック

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