キャラクター名: ハッチン
プレイヤー名:

種族	フィー	種族特徴	妖精の加護、浮遊
生まれ	妖精使い	性別	男
		年齢	16
冒険者Lv	2	経歴	のめり込む趣味（ヤス）がある
経験点	0		純潔である
			大好きな食べ物（はちみつ）がある

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	7			13	2
		敏捷度	16			22	3
体	8	筋力	5			13	2
		生命力	2			10	1
心	14	知力	3	1		18	3
		精神力	9			23	3

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	2		
フェアリーテイマー	2		
セージ	1		

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	2	4	5	4

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)					
回避技能			合計値	0	3

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
ノーマルクロスボウ 射程30m	2H	5		2d+ 4	10	2	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
宝石セット	○□□○□□
太矢12本x2	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金: 230 G
預金・借金: G

戦闘特技			
ターゲッティング	1-280p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
妖精語	○	

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	22 m	66 m

回避	防護点	HP
2d+ 0	3	16

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 4	2d+ 0	2d+ 3	2d+ 5	29

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	2	5			

部位	装備品	説明
頭		
耳	宝石ケース	土・炎・風・光　4つまで装備可
顔		
首		
背中		
右手		
腰	矢筒	矢・太矢合計12本収納
足		
その他		

部位	装備品	説明
左手		

練技/呪歌/騎芸/賦術	
モラル	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

その他メモ
生まれたフィーの里が「外とも交流しよう！」という方針だったため、里のみんなでハチミツとか作って行商もしていた。
ただ、フィーなのでちょっと適当かつ不定期だった。
ハッチンもまだ発生してから一桁の頃それに着いていき、そしてヤスの町の近くでうっかり小さくなってしまった。
偶然見つけたちびヤスに助けられ、交流して、最終的にヤスママが都合付けて大きく戻れた。
以来行商出るたびにヤスのとこに来てたが、ある時、ついこないだ（数年あいてる）来たとこなのに背が伸びてる！やべ！近くにいないと置いてかれる！
となってから里を飛び出て過ごしてる。里のみんなもフィーなので「なんか遊びに行って長いね〜」くらいにしか思ってない。
宝飾師（ジュエラー）2、演奏家（ミュージシャン）2

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