

キャラクター名
ササハラ

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	吟遊詩人	性別	おとこ 年齢 7 1
冒険者Lv	3	経歴	投獄されたことがある
経験点	0		商売を手伝っていた 魔剣の迷宮で迷子になった

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	器用度	5			16	2
	敏捷度	4			15	2
体	筋力	1			5	0
	生命力	12			16	2
心	知力	8			19	3
	精神力	6			17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
レンジャー	1		
バード	3		

戦闘特技			
防具習熟/非金属鎧	222	p	p
回避行動	218	p	p
		p	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	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	
魔法文明語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術		
パレード		
モラル		
ララバイ		

名誉アイテム	点数
名誉点所持 0 /合計 0	

技能	基本	基本	基本	基本
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	0			
グラッブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要			
		ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	クロスアーマー		7		2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能				合計値	1 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	
三味線	2 H			2d+ 0	0	0												
				2d+														
				2d+														

一般装備品	(消耗チェック)
小鳥	○□□○□□
蛙	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	885 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	15 m	45 m	2d+ 1	2	25
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 5	2d+ 5	17	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
ササハラは著名な吟遊詩人を多数輩出している里に生まれた。里の習慣に則り小さなころから楽器(ササハラには三味線が割り当てられた)をうまく演奏できるようにみっちり稽古をさせられた。ササハラは黙々と稽古に励み成人の儀式である演奏もなんとかこなすことが出来た。そして彼は成人し今まで見たことも無いような大きな町や他種族が多くいる国を吟遊詩人として放浪していた。あるとき、とあるキャラバンに雇われキャラバンの宣伝係として働くことになった。ササハラの宣伝効果は大きかったようでキャラバンはどんどん成長し地方では名前を知らない者はいくらに巨大になった。しかし、そんな急成長するキャラバンを快く思わない連中がいるようで、妨害を度々受けてしまう。しばらくたち、妨害も目立たなくなってきた頃に、積荷の中に違法品が入った箱を混ぜられキャラバンは全員投獄された。もちろんササハラも投獄されたが、違法品を混ぜた犯人を探し、復讐するために脱獄することを決意する。キャラバンの仲間たちも加わり脱獄は無事成功する。だが、この牢獄は天然の洞窟に作られていたようでササハラ達は牢屋から出たはいいものどちらへ行けば外に出られるのかわからず、とりあえず道沿いに進むことにした。しばらく進んでいると、突如まぶしい光に照らされササハラは気絶してしまう。気が付くと、そこは見覚えのない草原だった。彼は仲間を探すため、そして犯人に復讐するために冒険者になることを決意した。	○□□□⑤ ○□□□⑩ ○□□□⑮ ○□□□⑳ ○□□□㉒ ○□□□㉔ ○□□□㉖ ○□□□㉘