キャラクター名
クラリア・サニィ

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	11
冒険者Lv	7	経歴	国王に会ったことがある		
経験点	1000		両親に愛されて育った		
			役に立たない知識を持っている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	1			6	1
		敏捷度	3	3		11	1
体	7	筋力	3	2		12	2
		生命力	3	2		12	2
心	10	知力	15	3		28 + 2	5
		精神力	12	3		25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	7		
コンジャラー	3		
セージ	5		
アルケミスト	1		

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

戦闘特技

鋭い目	2120p		p
ターゲッティング	1-280p		p
魔法拡大/数	1-289p		p
魔法収束	1-291p		p
魔法制御	1-291p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

練技/呪歌/騎芸/賦術

ヒールスプレー		

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	ソフトレザー		7		3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
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	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
クォータースタッフ 防護点+1	2H	4	1	2d+ 1	12	0	14										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

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	4

HP
33

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 10	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 11

MP
57

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	7	12			
操霊魔法	3	8			
深智魔法	3	12			

	装備品	説明
頭	とんがり帽子	
耳		
顔	逃さずの眼鏡	貫通・突破の目標を２体にできる。
首		
背中	インテリアニマルサック	探索/魔物知識/異常感知/危険感知/罠回避+1
右手	叡智の腕輪	ブレイク時+14
腰	アルケミーキット	
足		
その他		

装備品	説明
左手	

その他メモ

冒険に出た理由：家族をすべて失ったので。

故郷から王都へ行っており、故郷に戻ってきたら住人全員が消えていた（村は崩壊してもしてなくてもよい）。
きっと今も家族は生きていると信じ、「名声を高めればどこかにいる家族にも名が届くだろう」と冒険者となる。
インテリアニマルサックは王都に行く際に両親からお守り役として渡された。
家族構成は両親兄姉自分。

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

キャラクター名
クラリア・サニィ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食x7	○□□○□□
よく切れるナイフ	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
粋な乗馬服	○□□○□□
ドレス	○□□○□□
軽い羽ペン	○□□○□□
インク	○□□○□□
白紙の本x3	○□□○□□
手鏡	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
マテリアルカード緑Ax8	○□□○□□
魔晶石（５点）x2	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□