キャラクター名: アッシュ・レーベル

プレイヤー名:

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	傭兵	性別	男性	年齢	16
冒険者Lv	3	経歴	体のどこかに刺青がある		
経験点	420		異種族の町で育った		
			国王に会った事がある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	7	1		15	2
		敏捷度	8			15	2
体	10	筋力	6	1		17 + 1	3
		生命力	11			21	3
心	4	知力	5			9	1
		精神力	2			6	1

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	3		
レンジャー	1		
エンハンサー	2		

戦闘特技

かばう	1-285p		p
防具習熟A/盾	1-282p		p
	p		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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

ビートルスキン	
マッスルベアー	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 24 /合計 24

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	3	5	5	6
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	スプリントアーマー		15	0	5
盾	ラウンドシールド		8	0	1
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター		合計値	5	7

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
ブロードソード	1H	15		2d+ 5	10	6	15										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
救命草x4	○□□○□□
調理道具セット	○□□○□□
ティーセット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
ヒーリングポーション	○□□○□□

食器セット	○□□○□□
魔晶石3点x2	○□□○□□
保存食（1週間分）	○□□○□□
アビスシャード	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 95 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 5	7

HP
30

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 4

MP
6

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 剛力の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

ユーシズ魔導公国に存在する、とあるエルフの村の地元マフィア、クリアクアファミリーの準構成員。
彼自身は人間だが、かつて住んでいた村を蛮族の襲撃にあい、その際に両親とは死別。
その後燃え尽きた村に、何も知らずに行商に来たエルフの手により助けられ、エルフの村に連れて行かれた後に村の有力者であるクリアクアファミリーに預けられて育つ。
そのままクリアクアファミリーの構成員になるかと思いきや、父親代わりの組長（オヤジ）が「このままただマフィアになるのではなく、広い世界を知り、自分の本当になりたいものを見つけて欲しい」との想いから、冒険者となる。
冒険者となった彼はこの先どうなるにせよ、「まずは男の中の漢になって、デカい侠になる」と胸を張っている。

経歴の国王に会った事があるというのは、単純に彼の出身のユーシズ魔導公国の特徴として、極めて国王（正確には女王）とエンカウントしやすいというだけである。

自動失敗チェック

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