キャラクター名: アーシャ

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	神官	性別	女	年齢	15
冒険者Lv	5	経歴	敵対する者がいる		
経験点	-5660		「負けず嫌い」と評されたことがある		
			子供の頃に家出したことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	8	1		18	3
		敏捷度	8	1		18	3
体	5	筋力	3	2		10	1
		生命力	9	2		16	2
心	12	知力	7			19	3
		精神力	9			21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/大神ダリオン	5		
スカウト	1		
アルケミスト	3		

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)					
回避技能	デーモンルーラー		合計値	0	5

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+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
赤Bx8	○□□○□□
緑Bx8	○□□○□□
赤A	○□□○□□
緑Ax3	○□□○□□
俊足の指輪	○□□○□□
知性の指輪	○□□○□□
アビスシャードx2	○□□○□□
魔香草	○□□○□□
粗製の赤カードA	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 10 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 0	5

HP
31

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 8

MP
38

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	8			

戦闘特技

魔法拡大/数	1-289p		p
ターゲッティング	1-280p		p
MP軽減/プリースト	1-283p		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	○	○
魔動機文明語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 聖印	
背中	
右手	
腰 専用ブラックベルト	防護+1、最大MP+2
足	
その他 アルケミーキット	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術

ヴォーパルウェポン	
バークメイル	
パラライズミスト	

名誉アイテム	点数
ブラックベルト専用化	50

名誉点 所持 30 /合計 80

その他メモ

【冒険に出た理由】
友達に勧められて

大木と自然を司る大神ダリオン。その信者の１人であるアーシャは、妖精を持つエルフの子供達が住むコキリの森で暮らしていた。
アーシャは皆と違い妖精を持たなかったが、コキリの森には古くからの大樹が生きており、その大樹を敬い信仰を集めていた。

しかし、大樹は里にいる１人の少年を気に入っており、そのためアーシャは少年と敵対していた。
少年に会う度、ルピー集めやパチンコ当てといった、子供らしい勝負を仕掛けては負けていた。
それでも懲りずに戦いを挑んでいたので、周りからは「負けず嫌い」と評されていた。

自動失敗チェック

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