キャラクター名: オーケア・シャーク

プレイヤー名:

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(炎+3)、水氷耐性、バブルフォーム		
生まれ	神官	性別	男	年齢	13
冒険者Lv	6	経歴	人族を助けたことがある		
経験点	2290		人族に弱みを握られている		
			家族に異種族がいる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	9	2		17	2
		敏捷度	10			16	2
体	8	筋力	6	5		19	3
		生命力	11	4		23	3
心	9	知力	4	3		16 + 2	3
		精神力	6	4		19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/アステリア	6		
セージ	6		
バード	1		

戦闘特技

鋭い目	2120p		p
魔法拡大/距離	226 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
MP軽減/プリースト	IB33 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	○	○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語		○
魔法文明語		○
グラスランナー語	○	
ライカンスロープ語	○	
海獣語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

ララバイ		

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	ハードレザー		13		4
盾	バックラー		1	1	
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		1	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
ショートスピア	1H投	10	-1	2d+ -1	10	0	15										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	16 m	48 m

回避	防護点
2d+ 1	4

HP
41

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 9	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 9

MP
37

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	6	9			

装備品		説明
頭	とんがり帽子	
耳		
顔		
首	聖印	妖精神アステリア
背中		
右手	叡智の腕輪	
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手		

その他メモ

身長1d100+120 体重 1d100+40
タイプ：マーマン
セージはどちらでも覚えられるけど、どちらにせよ会話／読文のどちらかを１レベルごとにひとつ
スリット持ちだといいなぁ。
次は魔法制御にしよう。

フィン：K威力の数値+使った技能のレベル+判定に使った能力B@10　なら抵抗突破したもの
フィン：逆に抵抗されたら最後を@13に変更で
：1ランク上の装備品を装備する時は、必要筋力を+10する必要がある、ってルール>装備
GM：ちなみに
GM：２ランク上のものは装備できない

自動失敗チェック

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

キャラクター名: オーケア・シャーク

プレイヤー名:

一般装備品	(消耗チェック)
初期金額	○□□○□□
	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
保存食(1週間分)	○□□○□□
冒険者セットx5	○□□○□□
第1セッション報酬	○□□○□□
第2セッション報酬	○□□○□□
第3セッション報酬	○□□○□□
宿代x5	○□□○□□
第5セッション報酬	○□□○□□
叡智の腕輪	○□□○□□
第6セッション報酬	○□□○□□
とんがり帽子	○□□○□□
	○□□○□□
第７セッション報酬	○□□○□□
軽食	○□□○□□
第８セッション報酬	○□□○□□
	○□□○□□
第9セッション報酬	○□□○□□
	○□□○□□
第10セッション報酬	○□□○□□
魔香草x10	○□□○□□
第11セッション報酬	○□□○□□

所持金	預金・借金
-2839 G	G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 214 /合計 214