キャラクター名

プレイヤー名

種族	フィー	種族特徴	妖精の加護、浮遊		
生まれ	妖精学者	性別		年齢	
冒険者Lv	2	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	10			17	2
		敏捷度	18			25	4
体	7	筋力	6			13	2
		生命力	5			12	2
心	14	知力	4			18	3
		精神力	9			23	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェアリーテイマー	2		
スカウト	1		
セージ	2		

戦闘特技

ターゲッティング	1-280p		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	○	○
神紀文明語		○
汎用蛮族語		○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

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

	必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧				
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能		合計値	0	0

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
パンチ 武器無しのデータ	1H拳	0		2d+ 0	12	0	0										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 2500 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 0	0

HP
18

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 5

MP
29

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	2	5			

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

レギュレーション
初期作成分（3000点）＋1000点
初期所持金（1200G）＋1300G
レベル上限は2。
能力値決定のダイスは3回振った中から採用すること。
また、採用した能力値ダイスの中から、1つの能力値のダイスを任意で採用しなかったものと入れ替えられるとする。

初期作成（能力値を1つ入れ替え可能）　1を採用。1のBと2のBを入れ替えてキャラ作成。

	1	2	3
A	10	7	7
B	5+6	12+6	6+6

自動失敗チェック

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