キャラクター名: エリザベータ

プレイヤー名:

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	戦士	性別	女性()	年齢	20
冒険者Lv	2	経歴	敵対する者がいる（いた）		
経験点	0		冒険に誘われたことがある		
			家族に冒険者がいる（いた）		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	15	器用度	1			16	2
		敏捷度	3			18	3
体	9	筋力	9			18	3
		生命力	7			16	2
心	3	知力	2			5	0
		精神力	8			11	1

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
スカウト	1		
レンジャー	1		

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	2	4	5	5
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		5
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター		合計値	5	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
スピア	2H	15		2d+ 4	10	5	25										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
保存食1週間分	○□□○□□
救命草x3	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
フライパン	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 4 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+ 5	5

HP
22

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 7

MP
11

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

かばう	224 p		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

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

装備品		説明
頭	髪飾り	※某湖ではない
耳		
顔		
首		
背中		
右手	手袋	グリップ力を高める。何の為かはご想像にお任せ
腰	コルセット	乙女の嗜み
足	アンクレット	ひっそりとワンポイントお洒落
その他		

装備品		説明
左手	指輪	貰いもの。お手製

その他メモ

ちょっとだけ経歴掘り下げてみました。
なんだか古風目な思考の持ち主になっちゃった気がしますが気にしないでくださいまし…

幼いころから冒険者をしている親族の話を聞いて育った彼女はいつしか冒険者に憧れを抱き、自身も世に名を知らしめる冒険者になりたいと思っていた。
しかし女性である自分には叶わぬ夢かもしれないと思い悩む。

あるときふらりと出掛けたまま幼馴染が行方知れずになってしまう。
その身を案じつつも帰りを待っていたエリザ。
しかし或る人物（※(ˆフ ´)←このうさぎさん。）にけしかけられ、彼を探しに出ることを決意。
しかも、どちらが先により強くなれるか、と言う勝負もすることに

自動失敗チェック

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