キャラクター名
エルフの剣士

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	剣士	性別	男	年齢	23
冒険者Lv	14	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	12	器用度	8	12	4	36 + 2	6
		敏捷度	8	12	2	34 + 2	6
体	5	筋力	5	8		18 + 2	3
		生命力	7			12 + 1	2
心	9	知力	7	6		22 + 2	4
		精神力	10		1	20	3

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	14		
ソーサラー	9		
スカウト	7		
エンハンサー	6		
アルケミスト	1		
ウォーリーダー	2		

戦闘特技			
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
囮攻撃	1-284p		p
かいくぐり	1-279p		p
マルチアクション	1-292p		p
回避行動	1-279p		p
頑強	1-279p		p
武器習熟A/ソード	1-281p		p
変幻自在	1-282p		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	○	○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
ガゼルフット	
ビートルスキン	
デーモンフィンガー	
ジャイアントアーム	

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	14	20	20	17
シューター	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	バトラースーツ		10	1	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				2	
回避技能	フェンサー		合計値	23	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
定まらない銀のタルワール+1 魔法の発動体：100G	1H	15	1	2d+ 21	8	19	20										
施しは受けない銀のタルワール+1	1H	15	1	2d+ 21	8	19	20										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
魔晶石　3点x5	○□□○□□
ミスリルソード	○□□○□□
マテリアルカードSx10	○□□○□□
マテリアルカードAx10	○□□○□□

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

所持金 112332 G　預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	36 m	108 m

回避	防護点
2d+ 23	0

HP
70

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 13

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 16	2d+ 17

MP
57

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	9	13			

装備品		説明
頭	ディスプレイサーガジェット	その他枠追加
耳	ディスプレイサーガジェット	その他枠追加
顔	ディスプレイサーガジェット	その他枠追加
首	スマルティエの銀鎖	その他枠追加　スマルティエ+3
背中	スマルティエの風切り布	1ラウンド、命中と回避に+2
右手	大きな手袋	必筋5多い武器を持てる
腰	アルケミーキット	賦術を使用できるようになる
足	ディスプレイサーガジェット	その他枠追加
その他スマルティエの能力増強の腕輪		特定の能力値を+2

装備品		説明
左手	大きな手袋	
	能力増強の腕輪	特定の能力値を+2

その他メモ

③君はバカにされていたので、バカにした連中を見返すために技能レベルを「5以上」に成長させること
アビスカース・定まらない：手番開始時、1dし1ならターゲッティングを前提とした戦闘特技を無いものとして扱う
アビスカース・施しは受けない：抵抗（任意）を受け入れた場合、次の手番まで精神・生命抵抗に-2のペナルティ
2d+19-4+1+2+1+1　命中（両手利き、囮、狩人の目、風切り布、猫目、悪魔、熊、マテカS、）
K20+18+8+4@8$+3　ダメージ（囮攻撃、熊、巨人、マテカS）
2d+13　魔術行使：ウェポンマスター（両手利き）、ブレードネット
K20+13@13
2d+21+2+1　回避（風切り布、ガゼル）
2d+12　先制
2d+11　探索

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟