キャラクター名: ヒサメ・スティルディープ

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	密偵	性別	女性	年齢	15
冒険者Lv	2	経歴			
経験点	850				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	12	器用度	7			19	3
		敏捷度	8			20	3
体	4	筋力	2	2		8	1
		生命力	5			9	1
心	10	知力	10			20	3
		精神力	6			16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	1		
フェアリーテイマー	2		
スカウト	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	1	4	4	2
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	筋力	回避力	防護点
鎧	アラミドコート			5	1	2
盾	バックラー			1	1	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)						1
回避技能	ファイター			合計値	6	3

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
シックル	1H	4		2d+ 4	11	2	9										
				2d+													
				2d+													

戦闘特技			
防具習熟A/非金属鎧	1-282p		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
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
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

一般装備品 (消耗チェック)

妖精使いの宝石(1~2)x6	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
救命草x6	○□□○□□
フック	○□□○□□
くさびx10	○□□○□□

小型ナイフ	○□□○□□
クロースアーマー	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 405 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 6	3

HP
15

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 3	2d+ 4

MP
22

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	妖精使いの宝石(1~2)炎	
耳	妖精使いの宝石(1~2)氷・氷	
顔	妖精使いの宝石(1~2)光	
首	魔法少女に変身リボン	
背中		
右手	妖精使いの宝石(1~2)土	
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手		

その他メモ

##忍びの里
ヒサメの出身は、コロロポッカの森の北西にひっそりと存在するエルフの集落『ホウカ（報賀）』である。『ホウカ』は傭兵集団であり、その構成員は「忍者」あるいは「忍び」と呼ばれている。外部から『ホウカ』ち呼ばれることは稀で、専ら『忍びの里』と呼ばれる。何故なら、ブルライト地方において、『ホウカ』以外の忍者は存在しないからである。

##忍者と妖精魔法
忍者は特別な精神修養により、妖精を介さずに大自然のマナとコネクトできる。肉体的修練を積んだり、極限環境で瞑想したりすることで、マナを体に馴染ませるのである。こういった修行を幼少期から絶えず継続することで、成人する頃には妖精魔法を行使できるようになり、さらに修練を積むことで、妖精とのコミュニケーションが可能となり、最終的には妖精を口寄せ（サモン・フェアリー）できるようになるのである。

自動失敗チェック

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