キャラクター名: ガマズミ

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	剣士	性別	女性	年齢	26
冒険者Lv	7	経歴	飛行艇に乗ったことがある		
経験点	1840		一か所に5日以上滞在したことがない		
			魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	17	器用度	2	2		21 + 1	3
		敏捷度	3	3		23 + 2	4
体	7	筋力	9	6		22 + 2	4
		生命力	8	2		17	2
心	3	知力	10			13	2
		精神力	6			9	1

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	7		
セージ	7		
エンハンサー	1		
アルケミスト	1		

戦闘特技

鋭い目	2120 p		p
弱点看破	2121 p		p
両手利き	1-283 p		p
囮攻撃	1-284 p		p
二刀流	1-281 p		p
変幻自在	1-282 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	
シャドウ語	○	○
アンドロスコーピオン語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	
ヴォーパルウェポン	

名誉アイテム	点数
ショートスピア専門化	50
ウィークネスリビーラー専門化	50
冒険者ランク：レイピア	50

名誉点 所持 28 /合計 178

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	7	10	11	11
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7		3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	フェンサー		合計値	11	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
妖精のショートスピア+1 魔法の武器化+1　妖精の武器化（土、水・氷、風、炎、雷）	1H投	10	0	2d+ 11	9	12	15										
ウィークネスリビーラー 素で魔法の武器　この武器に命中した個体に対して弱点を抜いた扱いとなる。	1H	5		2d+ 11	9	11	5										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
赤のマテリアルカードＡx3	○□□○□□
１週間分の保存食x2	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
防寒着	○□□○□□
ドレス	○□□○□□

筆記用具一式	○□□○□□
蒸留酒x5	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 9065 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+ 11	3

HP
38

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 9	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 12

MP
9

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手　怪力の腕輪	
腰　アルケミーキット	
足	
その他　疾風の腕輪	

装備品	説明
左手　器用の指輪	

その他メモ

経験点+18420、所持金+24000、成長１２回、名誉点１５０、アビスシャード３個
ＧＲ１２ [4,3]->(生命力 or 筋力) | [3,5]->(筋力 or 知力) | [5,2]->(知力 or 敏捷度) | [6,2]->(精神力 or 敏捷度) | [3,3]->(筋力) | [4,3]->(生命力 or 筋力) | [2,4]->(敏捷度 or 生命力) | [1,3]->(器用度 or 筋力) | [2,1]->(敏捷度 or 器用度) | [3,5]->(筋力 or 知力) | [5,4]->(知力 or 生命力) | [6,1]->(精神力 or 器用度)

冒険に出た理由：「最高の冒険者になるため」
【設定】
色んな地方を旅している風来坊な冒険者
かなり名誉欲というか承認欲求の大きい人物で
依頼を受けて解決しては別の場所に赴き依頼を受ける・・・を繰り返して自分の認知度を高めようとしている。
お金のためではなく、単純に「君かっこよくて強い冒険者だね！」と褒められたいだけである。

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