キャラクター名
エルナ・レドモンド

プレイヤー名

種族	ドワーフ	種族特徴	暗視、剣の加護/炎身		
生まれ	戦士	性別	♀	年齢	17
冒険者Lv	9	経歴	魔物に襲われたことがある		
経験点	13620		剣の迷宮で迷子になったことがある		
			旅をしたことがない		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	4	器用度	13	7		24 + 2	4
		敏捷度	3	3		10	1
体	11	筋力	8	8	12	39 + 2	6
		生命力	10	9		30	5
心	5	知力	5	4		14	2
		精神力	14	4		23	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	9		
スカウト	1		
レンジャー	7		
セージ	1		
エンハンサー	5		
アルケミスト	1		

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
全力攻撃	1-286p		p
なぎ払い	1-288p		p
頑強	1-279p		p
武器習熟A/ソード	1-281p		p
練体の極意	2-231p		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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャットアイ	
マッスルベアー	
ビートルスキン	
スケイルレギンズ	
ジャイアントアーム	
クリティカルレイ	

名誉アイテム	点数
50	50
250	250

名誉点 所持 253 /合計 553

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	9	13	10	15
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	プレートアーマー		21	-2	7
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		8	8

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
エルナの銀剛剣	2H	31		2d+ 13	10	16	46										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者キット	○□□○□□
保存食2週間分	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
救命草x6	○□□○□□
魔香草x5	○□□○□□
楽聖の指先	○□□○□□

薬師道具セット	○□□○□□
金のマテリアルカード（A）x7	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 22060 G　預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 8	8

HP
87

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 3	2d+ 2

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 12

MP
23

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

	装備品	説明
頭	アイソアーマスク	防護点+1、遠隔攻撃を誘引する。
耳		
顔		
首		
背中		
右手	怪力の腕輪	
腰	グリーンベルト	装備者を自然環境にあるものとする
足	韋駄天ブーツ	
その他	アルケミーキット	賦術を使用できる

	装備品	説明
左手	宗匠の腕輪	

その他メモ

ハーヴェス王国出身のドワーフの農民。

17歳になるまで外の世界に関心を持たなかったエルナだが
農作業中に魔物に襲われ、たまたま何故かあった剣の迷宮に逃げ込む
逃げ込んだのはいいものの、なんの準備もしてない一般人なので迷宮で迷子になってしまう
疲れ果てたエルナは迷宮で一晩を過ごすが、謎の老人に「王となれ」と言われて終わった奇妙な夢を見る
起きた頃にはいつの間にか迷宮から脱出していたエルナであったが
夢の中にいた老人の言葉が気になり、いつの間にか冒険者を志すのであった。

一般技能メモ
農夫LV5 +1

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