キャラクター名: エルク・ハイウインド

プレイヤー名:

種族	アビスボーン	種族特徴	アビスアイ（1日合計6Rまで命中+1）、アビスカース付与（唸る:隠密判定、危険感知判定-4）		
生まれ	傭兵	性別	男	年齢	16
冒険者Lv	3	経歴	裏切られたことがある		
経験点	210		忘れられない恐怖を体験したことがある		
			ガキ大将だった		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	6	1	6	21	3
		敏捷度	4	1		13 + 1	2
体	11	筋力	10			21	3
		生命力	9			20	3
心	8	知力	8			16	2
		精神力	5			13	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	3		
スカウト	2		
アルケミスト	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	3	6	5	6
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
モール	2H	20	1	2d+ 7	12	6	35										
				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	○□□○□□
救命草x5	○□□○□□
ヒーリングポーション	○□□○□□
携帯食料x7	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
魔香草x3	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
マテリアルカード（緑B）x6	○□□○□□
マテリアルカード（緑A）x2	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 138 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	14 m	42 m

回避	防護点
2d+ 5	5

HP
29

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 5

MP
13

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技			
斬り返し	1-286p		p
なぎ払い	1-288p		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	○	○
魔動機文明語	○	○
ブルライト語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中 フード付きマント	しろのわーる:後編で入手
右手 俊足の指輪	
腰 アルケミーキット	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ヒールスプレー	

名誉アイテム	点数
冒険者ランク:ダガー	20
名誉点 所持 12 /合計	32

その他メモ

※アビスボーンの生まれダイスは器用2d6の敏捷1d6なので、足りない器用ダイス分をその他欄で修正してあります
冒険に出た理由:神になる
一般技能:聖職者4/狩人3

アビスボーンの青年。両親は腕利きの冒険者。
ブルライト地方ラージャハ帝国のはずれに位置する村で育てられ、幼少期は恵まれた体格と能力で周囲の子供たちを従えていた。
ある時彼を疎ましく思った子供たちのちょっとした悪戯で村の外で迷子になってしまい、初めて自身がアビスボーンであること、そして村の外でアビスボーンがどのように扱われているかを知る。
自身がどれだけ周囲の人々に支えられ守られていたかを知ったエルクは、自身も誰かを支える力になるため冒険者になる。
左目が奈落の紫に染まっており、戦闘時を除いて左目を閉じて過ごしている。

自動失敗チェック

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