キャラクター名: ラーナ

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	吟遊詩人	性別	おんな	年齢	わかい
冒険者Lv	5	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	11			20	3
		敏捷度	8	3		20 + 1	3
体	3	筋力	6	1		10	1
		生命力	4	2		9	1
心	14	知力	6	3		23 + 1	4
		精神力	12			26 + 4	5

技能	Lv.	技能	Lv.
スカウト	5		
レンジャー	3		
セージ	3		
バード	5		

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	0			
シューター	0			

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ハードレザー		13		4
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能			合計値	0	4

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
楽素のリュート 激情のリュート ↑を軽減	2H	1		2d+ 0		0											
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

アビスシャードx3	○□□○□□	救命草x3	○□□○□□
	○□□○□□	魔香草x3	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□		○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□		○□□○□□
ペットの鳥	○□□○□□		○□□○□□
アウェイクポーションx3	○□□○□□		

所持金 140 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	21 m	63 m

回避	防護点
2d+ 0	4

HP
24

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 7	2d+ 8

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 10

MP
30

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

トレジャーハント	2120p		p
特殊楽器習熟	2-229p		p
ハーモニー	2-229p		p
シュアパフォーマー	2-233p		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	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
ドワーフ語	○	
汎用蛮族語	○	
グラスランナー語	○	
シャドウ語	○	
ソレイユ語	○	
リカント語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	
モラル	
レジスタンス	
終律：春の強風	
終律：秋の実り	
アトリビュート	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 150 /合計 150

装備品		説明
頭	ラル=ヴェイネの髪飾り	
耳	ラル=ヴェイネの耳飾り	
顔		
首	ラル=ヴェイネのマフラー	
背中	ラル=ヴェイネのサバイバルコート	
右手		
腰	ラル=ヴェイネのベルト	
足	ラル=ヴェイネのおしゃれ靴	
その他	敏捷の指輪	

装備品		説明
左手	知力の指輪	

その他メモ

初期レベル5　成長9回　冒険者達は1年くらい一緒に冒険している仲　冒険者としての目的をできれば決めてくれたら嬉しい
セージ・スカウト・プリースト・前衛は足りない部分をNPCが担当するよ☆　NPCは2人まで入れる予定　参加しない人はお留守番
シナリオの方針：各地を転々と放浪している流れの冒険者グループ（グループ名と代表はPC同士で話し合うなりして決めてね）
同じ街には依頼中を除いて3日以上滞在しないルールで冒険をしている。1話以降は目的地を最初に決めて進んで行くイメージ。最初だけ私が決める。ハーヴェス近郊の村へ向かうところからスタートです。
基本的に1話完結型のシナリオを繰り返す私のダンジョン欲を満たす卓になる予定。たまに2話とかになるかもしれない。興が乗ったら3話とかもやるかもしれない。
昔やったダンジョン卓のリメイクに近くなると思うのでストーリーはPC達の掛け合いで作られていく。
つまり、この卓は全員が集まれる時はしないってことだぜ！

自動失敗チェック

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