キャラクター名: フィリッツ

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		性別	男	年齢	42歳
冒険者Lv	2	経歴	一定期間の記憶がない。		
経験点	-3000		大切な約束をしたことがある。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	10			23	3
		敏捷度	8			21	3
体	5	筋力	4			9	1
		生命力	5			10	1
心	8	知力	10			18	3
		精神力	6			14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	2		
スカウト	2		

戦闘特技

精密射撃	218 p		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	○	○

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

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	2	5	5	3

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		合計値		0	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
ノーマルボウ 射程20m	2H	7		2d+ 5	10	3	17										
				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	○□□○□□
保存食x3	○□□○□□
-----以下、消耗品-----	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
ヒーリングポーションx2	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 360 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	3

HP
16

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 5

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 3	2d+ 4

MP
14

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 矢と矢筒	※矢の本数管理は省略します
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

■■スタートセットにおける設定■■

フィリッツは冒険好きで、友人とよく遺跡探索をしていました。
ところがある魔剣の迷宮に挑んだ時、魔法の罠にかかって気絶してしまいます。
目覚めると迷宮はもぬけの殻。魔剣も友人も見当たりません。
自分の記憶のない内に何があったのか？その答えと友人を探しにフィリッツは旅立ちました。
そして「この先も一緒に冒険しようぜ」という友人との約束を果たすのです。

自動失敗チェック

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