キャラクター名
クラウン・ハーヴェスト

プレイヤー名

種族	ヴァルキリー	種族特徴	戦乙女の光羽、戦乙女の祝福		
生まれ	戦士	性別	女	年齢	１５
冒険者Lv	2	経歴	魔剣の迷宮で迷子になった事がある		
経験点	500		毒を飲んだ（食べた）事がある		
			毒を飲んだ（食べた）事がある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	7			16	2
		敏捷度	6			15	2
体	10	筋力	7			17	2
		生命力	4			14	2
心	7	知力	2			9	1
		精神力	12			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
スカウト	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	2	4	4	4
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		4	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
アールシェピース	1H両	15	-1	2d+ 3	10	5	25										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食（１週間用）	○□□○□□
毛布	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 0 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+ 4	5

HP
20

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 4	2d+ 5

MP
19

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技			
武器習熟/スピア	221 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
交易共通語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

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

その他メモ

田舎町の農民の両親から生まれ、ヴァルキリーだと発覚してすぐに近くの街の教会に引き取られる。
両親の顔も素性も知らずに大事に育てられ（というかほぼ軟禁生活で）シスターや神父に聞いても教えてもらえない事に苛立ちを募らせ家出。
教会に残った少ない両親の情報を元に森に行くが遭難してしまい運悪く雨が降った為、
偶然見つけた魔剣の迷宮で雨宿りをして一晩そこで寝て過ごし、迷宮に落ちてた冒険者の遺体の所持品である毒草や外で拾った毒虫を食べて飢えを凌ぐ。
翌日体調を悪くした状態で迷宮を出てからは自分を探しに来た教会の神父達に保護され、
「魔剣の迷宮に入ったにも関わらず生きて出てきた事」や「服毒しても生きてる事」から
『最大限に神に恵まれた奇跡の子』として半ば祭り上げられ今まで以上に外に出る事が出来なくなってしまう。
１５歳になると教会が人間の盗賊に襲われ放火され、「外の世界を知り両親を探したい」と思っていた為
どさくさに紛れて本当の家出をして冒険者になる。

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