キャラクター名: クライト・ダーマン

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	神官	性別	男	年齢	123
冒険者Lv	9	経歴	溺れたことがある		
経験点	0		魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
			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	5	器用度	17	4	2	28	4
		敏捷度	3	5		13	2
体	6	筋力	2	4		12	2
		生命力	9	5		20	3
心	9	知力	6	16	2	33	5
		精神力	14	15		38	6

技能	Lv.	技能	Lv.
ソーサラー	5	ウォーリーダー	1
コンジャラー	5		
プリースト/キルヒア	5		
フェアリーテイマー	5		
マギテック	5		
セージ	9		

戦闘特技

鋭い目	2120 p		p
弱点看破	2121 p		p
マナセーブ	2123 p		p
武器習熟/スタッフ	221 p		p
魔法誘導	223 p		p
魔法拡大/数	226 p		p
魔法収束	227 p		p
魔法制御	222 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	○	
ドレイク語	○	○
ドワーフ語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術

軍師の知略	

名誉アイテム	点数
軽い羽ペン	10
迅速の火縄壺	20
専用装備品（とんがり帽子）	50
専用装備品（聖印）	50
知の探究者	20

名誉点 所持 550 /合計 700

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

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	マナコート		1		5
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		0	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
マナスタッフ 魔力+1、魔法の武器	2H	3	1	2d+ 1	12	1	13										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

初期所持金+追加	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
日記帳	○□□○□□
軽い羽ペン	○□□○□□
インク	○□□○□□
パイプ	○□□○□□

刻みタバコ	○□□○□□
迅速の火縄壺	○□□○□□
魔晶石5点	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 0	5

HP
49

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 15	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 15

MP
115

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
真語魔法	5	12	魔動機術	5	10
操霊魔法	5	12			
深智魔法	5	12			
神聖魔法	5	12			
妖精魔法	5	10			

装備品		説明
頭	とんがり帽子（専用化）	魔物知識判定+1/HP+2
耳		
顔	ひらめき眼鏡	見識・探索判定 +1
首	聖印（専用化）	キルヒアの聖印/MP+2
背中		
右手	宗匠の腕輪	器用+2/壊すと+14
腰		
足	居堕天ブーツ	移動力+5
その他	マナリング	魔力+1 結婚指輪仕様

装備品		説明
左手	叡智の腕輪	知力+2/壊すと+14

その他メモ

一般技能 スカラー（学者）Lv12
一般技能 ティーチャー（教師）Lv5
一般技能 ぺがー（物乞い）Lv3

非力ドワーフ。

子供の頃溺れたことが有り、水が苦手。
地方の魔法学校を出て、各地を放浪している。
知識欲旺盛で、魔剣の迷宮に潜る冒険者のパーティに付いていったことがある。
しかし、途中で別のモノに気を取られて迷ってしまった苦い経験が……。

自動失敗チェック

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