キャラクター名: トリスタ・コモン

プレイヤー名:

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	傭兵	性別	男	年齢	17
冒険者Lv	7	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	0		大きな嘘をついている（いた）		
			物心がついた時には一人だった		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	9	2		18 + 1	3
		敏捷度	10	2		19	3
体	10	筋力	8	2		20 + 1	3
		生命力	7	4		21	3
心	4	知力	11			15	2
		精神力	5			9	1

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
レンジャー	3		

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	7	10	10	10
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	プレートアーマー		21	-2	7
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		8	8

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
デスサイズ 補助動作でＨＰ-5　ダメージ+5	2H	17		2d+ 10	11	14	37										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
アウェイクンポーションx4	○□□○□□
ロープ50m	○□□○□□
フック	○□□○□□
楔x10	○□□○□□
小型ハンマー	○□□○□□

魔香草x10	○□□○□□
ヒーリングポーションx4	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 810 G　預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 8	8

HP
72

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 8

MP
9

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技			
タフネス	2122 p		p
武器習熟A/アックス	IB31 p		p
なぎ払い	IB38 p		p
武器習熟S/アックス	IB31 p		p
頑強	IB29 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	決死の鉢巻き	捨て身カウンターを行える。一回使うと壊れる
耳		
顔		
首		
背中		
右手	筋力の指輪	
腰	ブラックベルト	
足		
その他		

装備品		説明
左手	器用の指輪	

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数
”迷宮の子”	50
”処刑卿”	50

名誉点 所持 400 /合計 500

その他メモ

魔剣の迷宮を探索中の冒険者の男女の間に生まれた”迷宮の子”。両親とその仲間は迷宮内で死亡した。
５歳の頃に他の冒険者に救出され、ようやく日の光を浴びる。
その冒険者にしばらく世話になった後、成人を機に自らも冒険者に、修行と称して旅に出る。

性格は臆病で弱気、優柔不断。常に人の顔色を窺っているが、通す筋は通す。

戦闘時には性格が豹変。粗暴で荒々しく、返り血も出血も気にしない戦闘スタイル、何よりも殺戮を楽しんでいるかのような言動から処刑卿と称され、恐れられている。
特殊な出生と戦闘時のインパクトから、知名度が上がりつつある。本人はこの二つの正体を隠している。

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