

キャラクター名 アルマ 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	戦士	性別	女	年齢	15
冒険者Lv	5	経歴	ひきこもっていたことがある		
経験点	0		異種族の友人がいる 体のどこかに入れ墨がある		

技	4	器用度	11	成長	2	他修正	能力値	17 + 2	ボーナス	3	技能	Lv.	技能	Lv.
		敏捷度	5	1	10	1	ファイター	5						
体	11	筋力	6	1	18 + 2	3	セージ	3						
		生命力	10	3	24	4	エンハンサー	3						
心	5	知力	6	1	12	2								
		精神力	17		22	3								

戦闘特技		値	修正
武器習熟/アックス	221	p	
全力攻撃	225	p	
頑強	218	p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語		○
魔法文明語		○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベアー	
ビートルスキン	
キャッツアイ	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	5	8	6	8
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	チェンメイル		18	1	6
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	7	7	

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
ハルバード	振2H	20		2d+ 8	11	9	40										
ハルバード	突2H	20		2d+ 8	10	9	35										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	10 m	30 m

回避	防護点
2d+ 7	7

HP
54

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 8

MP
22

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 ポーションインジェクター	補助動作で使用できる(現在はポーション入れ)
背中 サーマルマント	炎・水・氷属性攻撃-1
右手 宗匠の腕輪	
腰 ブラックベルト	
足	
その他	

装備品	説明
左手 怪力の腕輪	

— その他メモ —

お茶好きのドワーフの女の子
昔は引きこもっており、その時にお茶のブレンドなどが趣味になった。
出来れば一生引きこもって装飾品などの加工をチマチマやっていたかと思っていたが、ある日やってきた冒険者の一人が、なぜかやたらと自分に興味をもってかまってきた。最初はしつこいと迷惑だったが、最後には友達になり、無理やり引っ張り出されていたせいで、気づくと引きこもりを卒業していた(笑)
友情の証に体の一部に同じタトゥーをいれている(ちなみにヘナ染)

ちなみに、外の世界にも興味がでて、冒険に出たのは良いが、なぜかおじさまキラ…ガチムチマッチョのお兄さん、おじさんにやたら声をかけられる。
家に戻って引きこもりを再度はじめようかと半泣きになっていたところ、アベに出会う(アベはアルマに声をかけていた男性狙いだったが…)、利書の一致とアルマにとっては完全に安全圏の男性だったため、一緒に冒険をすることになった。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑱
□□□□⑳
□□□□㉑
□□□□㉒
□□□□㉓
□□□□㉔
□□□□㉕

