キャラクター名: ジンチ

プレイヤー名:

種族	リカント	種族特徴	混沌の変質		
生まれ	練体師	性別	女	年齢	18
冒険者Lv	6	経歴	かつて信頼できる友人がいた		
経験点	0		魔物に襲われたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	6	2		18	3
		敏捷度	8	1		19	3
体	8	筋力	11	1		20	3
		生命力	9	1		18	3
心	7	知力	10			17	2
		精神力	3	2		12	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	6		
スカウト	3		
レンジャー	1		
エンハンサー	6		

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	6	9	9	9
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	ポイントガード			1	
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	グラップラー		合計値	10	0

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
混沌の豪拳 混沌のリカントグラップラー専用。パンチを強化。（打・混沌属性）	1H	20	1	2d+ 10	12	13	20										
混沌の刃毛 混沌のリカントグラップラー専用。パンチを強化。（刃・混沌属性）	1H	20	1	2d+ 10	11	13	20										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
魔晶石（MP3）x16	○□□○□□
ポーションx10	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
格闘武器の抜け殻x2	○□□○□□
食事一週間分	○□□○□□
宿泊費一週間分	○□□○□□
剣の欠片x3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 660 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+ 10	0

HP
36

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 8

MP
12

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
鎧貫き	IB39 p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p
両手利き	1-283p		p
武器習熟S/格闘	1-281p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
リカント語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	混沌の刻印 / 混沌の力の契約の証
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術

ガゼルフット	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
マッスルベアー	
リカバリィ	
ケンタウロスレッグ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

その他メモ

＜冒険に出た理由＞：仲間の仇を討つため
＜所持金＞：660G
＜混沌の力の契約＞
種族特徴変化：混沌の変質
装備可能な武器の力を取り込み、体を変質させることで取り込んだ武器の元々の性能を追加ダメージ+1と属性混沌化をして発揮できます。(属性混沌：弱点を突くことは絶対にできないが通常武器無効を持っている敵に対してもダメージを与えることができる)
武器の力に変質させた体の部位は補助動作で他の武器の力に変質させ直すことができます。(例：武器AとBを取り込んでいて最初に変質でAを選択していても補助動作でBへと性能を切り替えることができる)
両手利き・二刀流を所持している場合は、両手をそれぞれ変質させて2回攻撃を行うことができますが両手利き非対応の武器性能を変質対象に選択することはできません。一度取り込んだ武器ならば両手共に同じ武器性能に変質させることができます。また、補助動作で両手持ち変質(2回攻撃状態)と通常変質(1回攻撃状態)を切り替えることができます。

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