キャラクター名: ピース・タッチォ

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	男	年齢	45
冒険者Lv	2	経歴	田舎で育った		
経験点	1710		大きな遺跡を発掘したことがある		
			家族に異種族がいる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	4	器用度	15			19	3
		敏捷度	6	1		11	1
体	11	筋力	8			19	3
		生命力	10			21	3
心	5	知力	3			8	1
		精神力	13			18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
レンジャー	1		

戦闘特技

武器習熟A/メイス	1-281p		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	○	○
ドワーフ語	○	○

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

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	5	3	5
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	チェインメイル		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		2	6

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
ヘビーメイス	1H両	15	1	2d+ 6	12	6	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
保存食	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 0 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	11 m	33 m

回避	防護点
2d+ 2	6

HP
27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
18

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

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	

その他メモ

冒険の理由：身分を隠すため

片田舎で育ったごくごく一般的なドワーフだったがちょっと冒険心と好奇心と力が強かった。
さらに言えば異種族だろうと誰だろうと養子として迎え入れてしまうお人好しである。
そんなことだから彼はいつも金に困っていた。
ある日、子どもたちを養うために大きな遺跡を発掘して大いなる財宝を一時手にしたことから時の人となり、
彼と彼の家族は一つの大きな集落の長となった。
左うちわの暮らしとなったが、どうも尻がむずむずして落ち着かない。
いくつになっても冒険心が忘れられないというわけだ。
そこで彼は家族に集落を委ね、名前を改めてふたたび大冒険へ出発したのであった。
まあ、これもいつものこと、と家族たちも皆苦笑いして帰りを待っているようだ。

自動失敗チェック

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