

キャラクター名
おっさん

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	132歳
冒険者Lv	15	経歴	大切な約束をしている		
経験点	3000		歌を褒められたことがない 罪を犯したことがある		

技	3	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	13	3	2	21	3
体	12	敏捷度	1	9	2	15 + 2	2
		筋力	9	15		36	6
心	5	生命力	11	18		41	6
		知力	2	3		10 + 2	2
		精神力	15	2		22	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	15		
コンジャラー	13		
レンジャー	13		
エンハンサー	13		

戦闘特技			
タフネス	2122p	マルチアクション	2125p
バトルマスター	3143p	防具の達人	3144p
治癒適正	2122p	練体の極意	2124p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
韋駄天	3142p		p
防具習熟/金属鎧	222p		p
ブロッキング	222p		p
防具習熟II/金属鎧	222p		p
頑強	218p		p
頑強II	2121p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
マッスルベアー	
メディテーション	
シェイプアニマル	
ジャイアントアーム	
リカバリア	
デーモンフィンガー	
ラビットイヤー	
アンチボディ	
トロールバイタル	
クラーケンスタビリティ	
スパイダーウェブ	

名誉アイテム	点数
専用武器	50
専用盾	50
専用鎧	50
専用装飾品*2	100
名譽点 所持	0 / 合計 250

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	15	18	17	21
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	インペリアル		30	-1	14
盾	グロリアス		15	1	4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1 3
回避技能	ファイター	合計値	18	22	

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	
ライジングガン	1H両	17		2d+ 18	10	22	27											
<small>命中+10Lで持っている、魔法の発動時までに100G、魔法の消費+1で10000G、オーガメイトで+3000、専用化要あり</small>																		
				2d+														
				2d+														

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
魔晶石20点x10	○□□○□□
デクスタリティポーションx10	○□□○□□
アンチマジックポーションx10	○□□○□□
トリートポーションx10	○□□○□□

ぬいぐるみMサイズx10	○□□○□□
保存食一週間分x10	○□□○□□
煙管	○□□○□□
刻み煙草x10	○□□○□□
バーサタイル	○□□○□□
所持金	100000 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	36 m	108 m	2d+ 18	22	133

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 21	2d+ 18	63

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	13	15			

装備品	説明
頭 悪寒のウィッグ	危険感知判定に+1
耳 ウサギのピアス	聞き耳判定+2
顔 赤の眼鏡	眠らなくなる
首 熊の爪	マッスルベアーの効果+1 (筋力B+3)
背中 ロングマント	ポロだけ顔をすっぽり覆えるフード付き
右手 叡智の腕輪	破壊時に知力度を一時的に+14 (知力B計2)
腰 ブラックベルト	
足 韋駄天ブーツ	
その他 疾風の腕輪	破壊時に敏捷度を一時的に+14 (敏捷B計6)

装備品	説明
左手 キングロバーの指輪	解除判定+1

その他メモ	自動失敗
・罪は同族殺しとかでは	チェック
・寡黙なおっさん	○□□□⑤
・名前を言わないからおっさんでもおじさんでもクソソジジイでも	○□□□⑩
種族特徴強化	○□□□⑮
レベル6	○□□□⑳
手を繋いだ仲間一人も、炎属性の攻撃や魔法では一切、物理・魔法ダメージを負わなくなり、装備品が焼けたり炎で傷つくことがなくなります	○□□□㉑
レベル11	○□□□㉒
純エネルギー属性の攻撃に対して耐性を得ます	○□□□㉓
純エネルギー属性ダメージを受ける時には、自動的にその算出ダメージを半減させます	○□□□㉔
[抵抗・半減]であるもの場合には、生命・精神判定の成功でダメージを「0」点に出来ます	○□□□㉕