キャラクター名: シズマ

プレイヤー名:

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	密偵	性別	男性	年齢	50
冒険者Lv	4	経歴	田舎で育った		
経験点	0		ガキ大将だった		
			5人以上の兄弟姉妹がいる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	12	器用度	6			18	3
		敏捷度	9	1		22 + 2	4
体	4	筋力	6	1		11 + 1	2
		生命力	9	2		15	2
心	10	知力	5			15	2
		精神力	5			15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	4		
スカウト	3		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
かいくぐり	1-279p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		

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	4	7	8	6
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	1	0
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		9	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
パンチ 武器無しのデータ	1H拳	0		2d+ 7	12	7	0										
キック 武器無しのデータ	1H#	0	-1	2d+ 6	12	7	5										
投げ 投げ攻撃のデータ	2H	0		2d+ 7	12	7	10										
チェインスティック グラップラー専用。パンチを強化	1H	10	1	2d+ 8	11	7	15										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 9	0

HP
27

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 6

MP
15

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 幸運のお守り	戦利品決定の出目に+1
背中 ロングマント	フード付き
右手 剛力の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 疾風の腕輪	

その他メモ

つい先日まで田舎で畑を耕していた人。
冒険者になるにはやや遅かったが、最近少々農作物だけでは実入りが悪くなり、出稼ぎ的に冒険者を始めた。
手先が器用なため、スカウトが得意。

自動失敗チェック

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

キャラクター名: シズマ

プレイヤー名:

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
フック	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
救命草x5	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
巻き煙草	○□□○□□
火縄壺	○□□○□□
油x3	○□□○□□
ランタン	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
下着x5	○□□○□□
保存食（一週間分）	○□□○□□

所持金 761 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 40 /合計 40