キャラクター名
人間　２H戦士

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	戦士	性別		年齢	
冒険者Lv	9	経歴			
経験点	2500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	8	8		23 + 2	4
		敏捷度	9	6		22 + 2	4
体	9	筋力	7	5		21	3
		生命力	7	5		21	3
心	5	知力	5	1		11	1
		精神力	6	3		14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	9		
プリースト	2		
マギテック	1		
スカウト	7		
エンハンサー	6		
アルケミスト	5		

戦闘特技			
タフネス	2122p		p
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
全力攻撃	1-286p		p
武器習熟A/アックス	1-281p		p
武器習熟S/アックス	1-281p		p
なぎ払い	1-288p		p
頑強	1-279p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
マッスルベア		
パラライズミスト		

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	9	13	13	12
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	プレート		21	-2	8
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	11	9

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ﾀﾞﾒｰｼﾞ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ヘビーアックス＋１	2H片	20	1	2d+ 14	11	16	35										
ナイフ	1H投	1		2d+ 13	10	13	1										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	26 m	78 m

回避	防護点
2d+ 11	9

HP
78

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 11

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 12

MP
23

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	3			
魔動機術	1	2			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手　宗匠の腕輪	
腰　ﾌﾞﾗｯｸﾍﾞﾙﾄ	
足	
その他　疾風の腕輪	

装備品	説明
左手　信念のリング	
アルケミーキット	

その他メモ

28回成長　(6,5,5,5,4,3)(8，6，5，5，3，1)
+4万7千　+4万(千G以下自由)　名誉点700　ｱﾋﾞｽ12

今回のハウスルール
・2.0のｻﾌﾟﾘはだいたい自由（魔道天使不可）
・初期所持金　半額で1000ガメル以下自由
・アルケミカードはAのみ（GMが管理が面倒なので・・）
・魔符も＋1のみで・・・
・防護点の上がる練技未習得の場合3万G以下×2プレゼント
・バイク/ビークル/プレーン～無し　その代わり生き物/幻獣を装備品付きで一頭プレゼント
・騎獣の最大レベル撤廃（Ｌｖ１あたり全ての数字を＋１　ＨＰは＋５）

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

キャラクター名
人間　２H戦士

プレイヤー名

一般装備品　(消耗チェック)

冒険者セット
魔晶石/5
消魔の守護石/2
カードA

所持金　11230 G

預金・借金　G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 700 /合計 700