キャラクター名: マリリン＝ハーミット

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	拳闘士	性別	♀	年齢	16
冒険者Lv	2	経歴	故郷の場所を知らない		
経験点	0		家族から探されている		
			体のどこかに入れ墨がある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	8			16	2
		敏捷度	6			14	2
体	9	筋力	12			21	3
		生命力	11			20	3
心	4	知力	10			14	2
		精神力	3			7	1

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	2		
スカウト	1		
エンハンサー	1		

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	2	4	4	5
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	
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		5	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
スタンパー グラップラー専用、キック強化	1H#	5	-1	2d+ 3	10	6	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

初期所持金	○□□○□□
食器セット	○□□○□□
調理道具セット	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 882 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	14 m	42 m

回避	防護点
2d+ 5	0

HP
26

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 3

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 3

MP
7

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
武器習熟/格闘	221 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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

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

・闘気が高くなると（ダイス出目１０以上・クリティカル）と昇竜の入れ墨が浮き上がるのだ
・パーティが家族だと思っているから「故郷はない」と強く思っている

自動失敗チェック

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