キャラクター名：「黒斧の使い手」フィカル

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	女性	年齢	18
冒険者Lv	7	経歴	苦手な動物がいる（いた）		
			忘れられない恐怖を体験したことがある		
経験点	0		父親が旅に出ている（いた）		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	4	器用度	13	5		22	3
		敏捷度	4	4		12	2
体	11	筋力	8	3		22 + 2	4
		生命力	9	2		22	3
心	5	知力	6	1		12	2
		精神力	14			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
レンジャー	7		
エンハンサー	2		

戦闘特技

タフネス	2122p		p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
武器習熟A/アックス	IB31 p		p
全力攻撃	IB36 p		p
頑強	IB29 p		p
武器習熟S/アックス	IB31 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

ビートルスキン	
キャッツアイ	

名誉アイテム	点数
称号「黒斧の使い手」	25
称号「策謀を防ぎし者」	50

名誉点 所持 259 /合計 334

技能

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	7	10	9	11
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	プレートアーマー		21	-2	7
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		7	8

武器

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
黒の魔剣(斧槍) 魔剣装備　魔法の武器＋1	振2H	15	1	2d+ 11	11	15	40										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
保存食	○□□○□□
救命草x5	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
ヒーリングポーションx5	○□□○□□
アウェイクポーションx3	○□□○□□
魔香草x5	○□□○□□
セーフティメット	○□□○□□
魔晶石	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 14011 G　預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	17 m	51 m

回避	防護点	HP
2d+ 7	8	73

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 10	2d+ 10	19

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

部位	装備品	説明
頭	タカハシー族の兜	大ダメージのピンチを１度だけ無効化。EX369P参照
耳		
顔		
首	ポーションインジェクター	補助動作でポーションが飲める/事前準備に10分
背中		
右手	怪力の腕輪	筋力＋２。壊すと＋１４
左手	白き氷槍亭の指輪	１日に１度、精神／生命抵抗力判定に＋２
腰	ブラックベルト	防護点＋１
足	韋駄天ブーツ	
その他	光のアミュレット	白い石を下げた首飾り。これを身に着けているものは、「分類：アンデッド」の魔物から攻撃を受けた時、回避力判定と生命・精神抵抗力判定に＋１のボーナス修正を得ます。

その他メモ

己を鍛えるために冒険者となったドワーフ族の少女。
かつて父親が旅をしており、その話を聞いて憧れ、自らも旅に出ようと決意する。
目的は父親のように強くなること。そして父親がかつて旅で見てきたものを自分も見ることだった。

子供の頃にヘビに巻き付かれ、とてつもなく怖い思いをしたことがある。
怪我等は特になかったが、その出来事がきっかけでヘビがトラウマになる。

【ブラックスミス】★★
父親の手伝いで手伝いをしていた。ある程度の製品加工ならできる

◆黒の魔剣《斧槍》

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