

キャラクター名
クマール

プレイヤー名

種族	グラスランナー	種族特徴	マナ不干渉、虫や植物との意思疎通		
生まれ	拳闘士	性別	女	年齢	19
冒険者Lv	4	経歴	目標としている人がいる		
経験点	500		体に傷痕がある 魔剣の迷宮で迷子になったことがある		

能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
器用度	12			26	4
敏捷度	10			24	4
筋力	6	2		10 + 2	2
生命力	10			12	2
知力	1			10	1
精神力	16			25	4

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	4		
スカウト	2		
アルケミスト	1		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
囮攻撃	1-284p		p
両手利き	1-283p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
グラスランナー語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
パラライズミスト	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 0 /合計 0	

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	4	8	8	6
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク			
鎧	ポイントガード	筋力	回避力	防護点	
盾		1	1	0	
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
アイアンナックル	1H拳	5	1	2d+ 9	11	6	5										
グラップラー専用。パンチを強化				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
救命草x10	○□□○□□
保存食x2	○□□○□□
太陽のランタン	○□□○□□
油x2	○□□○□□
空間固定の棒	○□□○□□

所持金	1140	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	24 m	72 m	2d+ 9	0	24

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 6	2d+ 6	2d+ 8	0

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	魔法のネックレス
背中	
右手	怪力の腕輪
腰	アルケミーキット
足	
その他	

装備品	説明
左手	

<p>— その他メモ —</p> <p>冒険に出た理由は「最高の冒険者になるため」 性格は手癖が悪く、勝手に(人の家の庭の草花を)除草する。悪い点を除けば単純、真摯、そして純粋、あらゆることに実直に向き合う。</p> <p>子供の頃に迷宮で迷子になる夢を見た。 とある冒険者と出会い、以来その人物を師として慕い稽古まで付けてもらった。 稽古によって武術と騎術(アルケミスト)を身に着けた。 それから師は姿を晦ましてしまったので夢見たあの迷宮を目指し、強者と戦うために、そして自身を練り上げるために彼女は旅に出た。</p> <p>身体に彫られたタトゥーは戦士として認められた部族での証 「—オマエ、私と一勝負しないか?」 今日も誰かと拳を交えた…。</p>	<p>自動失敗 チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑱</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉙</p> <p>□□□□㉚</p> <p>□□□□㉛</p>
---	---