

キャラクター名 黒川主	プレイヤー名
----------------	--------

種族	ウィークリング	種族特徴	弱点(炎+3)、水氷耐性、バブルフォーム		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	21
冒険者Lv	7	経歴	罪を犯して追放された		
経験点	3390		同族に馴染めない特徴があった 片親が人族		

技	8	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	10	7		25 + 1	4				
体	10	敏捷度	8	1		17 + 1	3	レンジャー	7		
		筋力	7	2		19	3	エンハンサー	1		
心	5	生命力	10	4		24 + 6	5	バード	1		
		知力	7			12	2	ドルイド	4		
		精神力	12	4	3	24	4				

戦闘特技		能力値	ボーナス
タフネス	2122p		p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
全力攻撃	1-286p		p
なぎ払い	1-288p		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
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔法文明語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
マッスルベア	
サモン・スモールフィッシュ	

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	11	10	10
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要値			
ランク	筋力	回避力	防護点		
鎧	ハードレザ	13	4		
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	10	4	

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
首狩り鎌(デスサイズ)+2	2H	17	2	2d+ 13	11	15	52										
首狩り鎌+2			2	2d+ 13	11	15	42										
HPを5点消費することで威力+10																	
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 _m	18 _m	54 _m	2d+ 10	4	66

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 12	2d+ 11	36

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	スマルティエの編み笠
耳	スマルティエの耳飾り
顔	スマルティエの仮面
首	スマルティエの首飾り
背中	スマルティエの直垂
右手	スマルティエの敏捷指輪
腰	スマルティエの帯
足	スマルティエの草鞋
その他ウェポンホルダー	

装備品	説明
左手	器用指輪

その他メモ	自動失敗チェック
水辺に住み人や馬の脚を引いて沈め、その肉を喰らって生きる恐るべき隠の一族に生まれた半妖。つまりは河童の類である'ω')	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑤
子供の頃は何かの問題もなく、他の河童同様これと思った獲物を沈める仕事に精を出していた。しかし12を過ぎたあたりから明らかに他の者よりも背が伸び、また考え方も違うようになってきた。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑩
15の頃には水主はひよろりと伸びた背、体格の割に貧弱な筋力、間違っても明るいとは言えない性格によってほとんど仲間外れにされていた。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑮
決定的なことが起きたのは河童の間ではもはや日常ともいえる相撲大会のことである。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ⑳
小柄な割に人よりも並外れた筋力を持つ仲間たちに散々に投げ飛ばされ、軟弱者と誇られたあと、彼は燃えるような屈辱の中でふと気が付いた。	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉕
武器があれば負けないのでは？	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉙
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ㉚

