キャラクター名

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	冒険者	性別		年齢	
冒険者Lv	6	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	8	3		18	3
		敏捷度	10	2		19	3
体	9	筋力	9			18	3
		生命力	5	1		15	2
心	6	知力	9			15	2
		精神力	6	4		16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	6		
コンジャラー	2		
スカウト	3		

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	6	9	9	9
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	アラミドコート		15	1	2
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		10	2

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
トンファー(発動体) グラップラー専用、パンチ強化　発動体加工済(+100G)	1H	15	1	2d+ 10	10	10	15										
ミズチ(発動体) グラップラー専用、パンチ強化　トンファーから改修(+900G)　発動体加工済(+100G)　未購入	1H	15	1	2d+ 10	10	10	15										
				2d+													

一般装備品　(消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
保存食(1週間分)	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 3360 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 10	2

HP
48

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 8	2d+ 8

MP
22

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
操霊魔法	2	4			

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
鎧貫き	IB39 p		p
武器習熟A/格闘	IB31 p		p
魔力撃	IB39 p		p
頑強	IB29 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔法文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

マッスルベアー	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 97 /合計 97

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

マルジハータ流四神旋棍術　入門名誉点：100点

大破局以前のテラスティア大陸東部発祥と言われる、旋棍を用いた独特な武術。
とある地域にのみ伝わる「気」を纏わせる技術を、「魔力」を纏わせることで再現してこの武術に組み込んだと言われている。
本来は白虎、青龍、朱雀、玄武の名を冠する4種の奥義と、麒麟の名を関する1種の秘奥があったが、
大破局の際に青龍、玄武の奥義が失伝。現在伝えられている奥義も全盛期に比べれば精度が非常に甘いものとなってしまっている。
更に、この武術を継承している者もほとんど居らず、近いうちに滅ぶとも言われている武術である。

前提武器：トンファー
・白虎「破盾」　前提特技：魔力撃　　必要名誉点：20点
<宣言特技>敵の懐へと踏み込み、至近距離で旋棍に溜め込んだ魔力を炸裂させる。パンチ攻撃の全てに命中、追加Dの効果適用。

自動失敗チェック

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