キャラクター名

プレイヤー名

| 種族 | | 種族特徴 | 物理ダメージ+2点、 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 生まれ | | 性別 | | 年齢 | |
| 冒険者Lv | 6 | 経歴 | | | |
| 経験点 | 500 | | | | |

| | | 能力値 | A-F | 成長 | 他修正 | 能力値 | ボーナス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 技 | 10 | 器用度 | 12 | 5 | | 27 | 4 |
| | | 敏捷度 | 8 | 1 | | 19 | 3 |
| 体 | 18 | 筋力 | 6 | 4 | | 28 | 4 |
| | | 生命力 | 9 | 3 | | 30 | 5 |
| 心 | 7 | 知力 | 12 | 1 | | 20 | 3 |
| | | 精神力 | 6 | 4 | | 17 | 2 |

| 技能 | Lv. | 技能 | Lv. |
|---|---|---|---|
| グラップラー | 6 | | |
| マギテック | 3 | | |
| スカウト | 4 | | |
| エンハンサー | 5 | | |
| | | | |
| | | | |

| 戦闘特技 | | | |
|---|---|---|---|
| 追加攻撃 | 220 p | | p |
| 投げ攻撃 | 225 p | | p |
| 鎧貫き | IB39 p | | p |
| 全力攻撃 | 1-286p | | p |
| 武器習熟A/格闘 | IB31 p | | p |
| 両手利き | IB32 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 | ○ | ○ |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| 練技/呪歌/騎芸/賦術 | |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| 名誉アイテム | 点数 |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

名誉点 所持 0 /合計 0

| 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 | 10 | 9 | 10 |
| 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 | | | | |
| 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 | 9 | 5 |

| 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| パワーリスト<br>グラップラー専用。パンチを強化 | 1H拳 | 5 | | 2d+ 10 | 10 | 11 | 10 | | | | | | | | | | |
| | | | | 2d+ | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 2d+ | | | | | | | | | | | | | |

| 一般装備品 | (消耗チェック) |
|---|---|
| | ○□□○□□ |
| | ○□□○□□ |
| | ○□□○□□ |
| | ○□□○□□ |
| | ○□□○□□ |
| | ○□□○□□ |

| | |
|---|---|
| | ○□□○□□ |
| | ○□□○□□ |
| | ○□□○□□ |
| | ○□□○□□ |
| | ○□□○□□ |

所持金 38740 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+ 9 | 5 |

| HP |
|---|
| 48 |

| 魔物知識/弱点 | 先制力 |
|---|---|
| 2d+ 0/× | 2d+ 7 |

| 生命抵抗 | 精神抵抗 |
|---|---|
| 2d+ 11 | 2d+ 8 |

| MP |
|---|
| 26 |

| 魔法技能 | Lv. | 魔力 | 魔法技能 | Lv. | 魔力 |
|---|---|---|---|---|---|
| 魔動機術 | 3 | 6 | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| 装備品 | 説明 |
|---|---|
| 頭 | |
| 耳 | |
| 顔 | |
| 首 | |
| 背中 | |
| 右手 英雄のグローブ | |
| 腰 | |
| 足 | |
| その他ゴルゴルゴールドの毛皮 | |

| 装備品 | 説明 |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| 左手 | |
| | |
| | |

その他メモ

［ＰＣ③：逃げ込んだ魔物］の設定
冒険者達に追いまわされてここまで魔王のいる遺跡にまで辿り着いた魔物。それゆえどんな外見でも種族でも構わない。知性がまったくない者は、ちょっと参加不可能。
この遺跡、入るのは不可能ではないのだけど、出るのは困難。そういうわけで中に入ったらいいが出れなくってしまう。ＰＣは人間族だが、なんとか会話が通じそうなのでついていったほうがいい。とある冒険者に部族を滅ぼされ、唯一の生き残りとして何とか命からがらこのダンジョンに逃げ込んだ。おかげで勇ましい誇りを失い自信喪失気味。
★ 不定形の魔物と子供より小さな魔物は選択不可。
★ またＰＣ①よりレベルの高いモンスターレベルからも選択できない。
・ 知力が高いモンスターは技１０・体９・心１４に能力値は２ダイスで決定。
・ 怪力タフネスのモンスターは技１０・体１８・心７に能力値は２ダイスで決定。
・ すばやいモンスターは技１６・体１２・心７に能力値は２ダイスで決定。

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