キャラクター名: アラン

プレイヤー名:

種族	リカント	種族特徴	獣変貌		
生まれ	密偵	性別	男性	年齢	23
冒険者Lv	6	経歴	ガキ大将だった		
経験点	500		田舎で育った		
			冒険に誘われたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	13	器用度	5			18	3
		敏捷度	4			17	2
体	5	筋力	5			10	1
		生命力	5			10	1
心	7	知力	8			15	2
		精神力	6			13	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	6		
スカウト	5		
セージ	3		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
鎧貫き	IB39 p		p
トレジャーハント	2120 p		p
挑発攻撃	1-287 p		p
回避行動	1-279 p		p
武器習熟A/格闘	1-281 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○
グラスランナー語	○	
リカント語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		

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	8	7
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	ポイントガード		1	1	0
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能	グラップラー	合計値		10	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
パワーリスト グラップラー専用。パンチを強化	1H拳	5		2d+ 9	10	8	10										
パンチ 武器無しのデータ	1H拳	0		2d+ 9	12	8	0										
キック 武器無しのデータ	1H#	0	-1	2d+ 8	12	8	5										
投げ 投げ攻撃のデータ	2H	0		2d+ 9	12	8	10										
スタンパー グラップラー専用。キックを強化	1H#	5	-1	2d+ 8	11	8	20										
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	17 m	51 m

回避	防護点
2d+ 10	0

HP
28

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 8

MP
13

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

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

冒険に出た理由･･･平和を求めて

生い立ち･･･彼は、田舎で育ったごく普通の少年だった。両親は、決して裕福ではないし貧乏でもない平民であり、毎日幸せに暮らしていた。
そんな中、彼は父から教わった正義感を母から感じた優しさを兼ね備えた文字通り「良い子」に育った･･･そんな「良い子」を打ち消すほどの欠点も備えた子供にも育った。それは･･･「極度の方向音痴」である。
彼は、生まれ育った村なら迷う事はない。しかし、村の外へ出たら最後、戻って来れる保証がないほど方向音痴なのである。
いつからなのか･･･それは彼が3歳の頃にまで遡る。
彼は、母と大きな町へ買い出しに来ていた。そんな中、母が少し前に行った店で忘れ物をしたことに気が付いた。店は目と鼻の先ですぐに戻るからあの木の下で待っててと言い聞かせ店にへと向かった。忘れ物はすぐに見つかり、店を出ると･･･息子の姿が居ない!!その木は、すぐの所にあり迷う事もないと思い辺りを探すと･･･その何倍も離れた所をトコトコと歩いている姿を発見。母日く、生きた心地がしなかったらしい。

自動失敗チェック

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

キャラクター名
アラン

プレイヤー名

一般装備品 (消耗チェック)

所持金	30120 G	預金・借金	G

名誉アイテム	点数
名誉点 所持	0 /合計 0