キャラクター名: アリス

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	傭兵	性別	女性	年齢	19
冒険者Lv	9	経歴	許嫁がいる		
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	12	5		24	4
		敏捷度	8	5		20	3
体	10	筋力	8	5		23 + 2	4
		生命力	4	2		16	2
心	4	知力	5	2		11	1
		精神力	3	6		13	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	9		
フェアリーテイマー	1		
スカウト	3		
レンジャー	1		
セージ	3		
エンハンサー	7		

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	9	13	12	13
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	コンバットバニースーツ		1	2	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		14	1

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
ハードキッカー グラップラー専用。キックを強化	1H#	15	-1	2d+ 12	11	16	30										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
妖精の宝石	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 -1090 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 14	1

HP
43

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 11

MP
16

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	1	2			

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
カウンター	2120 p		p
鎧貫き	IB39 p		p
武器習熟A/格闘	1-281 p		p
防具習熟A/非金属鎧	1-282 p		p
武器習熟S/格闘	1-281 p		p
インファイト	1-284 p		p
飛び蹴り	2-229 p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語		○
妖精語	○	

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 筋力強化の腕輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフッド	
キャッツアイ	
マッスルベアー	
ラビットイヤー	
リカバリィ	
オウルビジョン	
ジャイアントアーム	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

その他メモ

元々病弱で小さいころから引きこもっていた。
そのせいで友達がおらず、妖精と会話ばかりしていた。

大きな病気にかかり数年闘病生活をしていて、完治してすぐの頃、異世界から突っ込んできたトラックに轢かれ両親が他界。
莫大な治療費が借金として残ってしまった。
叔父に引き取られてから地獄のようなリハビリと、天性の体術センスを見込まれ地獄のような特訓を二年に渡りやらされてしまい、
格闘の天才が誕生した。が、重い武器は持ちたくないし、手も使いたくないという長年の引きニート根性のせいで足技しか
使わないグラップラーになってしまった。本当は後衛職がやりたかったが、呪文が覚えられなかった。
因みに当然病み上がりの引きニートだったので、二年に渡る修行と冒険者としての経験を積む間に借金はとんでもないことに
なっているが、本人はよくわかっていない。
バニーの恰好して仕事するだけで今までよりお金貰えるんだ！という軽い気持ちでいる。

自動失敗チェック

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