

キャラクター名
リーゼロッテ

プレイヤー名

種族	ドワーフ	種族特徴	暗視、剣の加護/炎身		
生まれ	拳闘士	性別	女	年齢	33
冒険者Lv	6	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	2510		大恋愛したことがある 罪を犯したことがある		

技	5	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	17	2		24	4
体	10	敏捷度	5	1	1	12	2
		筋力	11	1	2	24	4
		生命力	6	4		20	3
心	5	知力	2			7	1
		精神力	13	2		20	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	6		
エンハンサー	2		
アルケミスト	3		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
全力攻撃	225 p		p
武器習熟/格闘	221 p		p
武器習熟II/格闘	221 p		p
	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	○	○
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術			
マッスルベアー			
キャッツアイ			
バークメール			
クリティカルレイ			
ポイズンニードル			

技能	基本 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	8	10
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要 ランク 筋力 回避力 防護点			
鎧	アラミドコート		5	+1	2
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	9		3

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
投げ グラップラー専用	2H	0		2d+ 10	12	13	0										
ハードブッカー グラップラー専用、パンチ強化	1H	5	1	2d+ 11	10	13	10										
キック	1H#	0	-1	2d+ 9	12	13	5										
S:トンファー グラ専用、パンチ強化	1H	5	+1	2d+ 11	10	13	15										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	14 m	42 m

回避	防護点
2d+ 9	3

HP
40

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/X	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 9	2d+ 9

MP
20

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 髪飾り	シンプルな髪留めっぽいもの
耳	
顔	
首 薔薇のチョーカー	破壊時ダメージ
背中 フード付ハーフマント	
右手 俊足の指輪	敏捷+1(ボーナス2)、破壊+13(ボーナス4)
腰 ブラックベルト	防護+1、専用化(HP+2)
足	
その他アルケミーキット	

装備品	説明
左手 怪力の腕輪	筋力+2(ボーナス4)、破壊+14(ボーナス6)

その他メモ	自動失敗 チェック
一般技能:マイナー5、ブラックスミス2	□□□□⑤
成人してから親と同じ職(マイナー)につくが、ブラックスミスの親方に惚れこむ。弟子入りして猛アタックをかけ両想いになった。ある日親に呼ばれ新しい坑道の開拓へと出かけた。そこで魔剣の迷宮に迷い込んでしまう。	□□□□⑩
幸いにもグラップラーの技術を護身のために、と学んだことがあったため、どうにか迷宮を脱出。しかし森で迷い、貴族の所有領へと辿り着いた。召使に姿を見られ、不法侵入だといわれつかまりそうになったが、どうにか投げ飛ばし、気絶した召使のポケットから生き抜くためにお金を盗んだ。街道までの道を見つけ、街道を通過して大きな街へと辿り着いた。	□□□□⑮
盗んだお金で食料を買いとりあえず生活を始めた。そこで出会った錬金術師に技術を教わり、賦術をどうにか使えるようになった。	□□□□㉔
召使を投げ飛ばしたとお金を盗んだことに罪悪感はある、いつかきちんと謝罪したいと心の奥で思っている。	□□□□㉙
	□□□□㉚
	□□□□㉛

