キャラクター名: アリスベリア

プレイヤー名:

種族	エルフ	種族特徴	暗視、剣の加護/優しき水		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	4	経歴	大病を患ったことが有る。		
経験点	0		大きな失敗をしたことがある。		
			一箇所に５日以上滞在したことが無い。		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	12	器用度	10	1		23 + 1	4
		敏捷度	11			23 + 1	4
体	6	筋力	4	2		12	2
		生命力	7	1		14	2
心	8	知力	5			13 + 1	2
		精神力	12			20	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	4		
スカウト	2		
エンハンサー	1		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
武器習熟/格闘	221 p		p
投げ強化	220 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
マッスルベアー		

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	4	8	8	6
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	クロースアーマー		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		8	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
投げ グラップラー専用	2H	0		2d+ 8	12	7	20										
パワーリスト	1H	5		2d+ 8	9	7	20										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 8	2

HP
26

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 7

MP
20

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 俊足の指輪	
腰	
足	
その他 知性の指輪	

装備品	説明
左手 巧みの指輪	

その他メモ

幼い頃に大病を患い、親に捨てられる。
幸か不幸か辻ヒーラーに助けられ、一命を取り留める。
その後親を探す旅に出かけ、あっちこっちふらふらしている。
世間知らず故の失敗として、全財産を騙し取られたことが有る。

自動失敗チェック

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

キャラクター名: アリスベリア

プレイヤー名:

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
救命草	○□□○□□
羽ペン	○□□○□□
インク	○□□○□□
羊皮紙	○□□○□□
保存食（1週間分）x2	○□□○□□
アウェイクポーション	○□□○□□
ポイントガード	○□□○□□
イージークリップ	○□□○□□
宿泊費（1週間）	○□□○□□

所持金 53 G

預金・借金 G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 9 /合計 9