キャラクター名: ドクドグルム

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	戦士	性別	男	年齢	16
冒険者Lv	2	経歴	育ての親に拾われた		
経験点	40		投獄されたことがある		
			家族から探されている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	3	器用度	13			16	2
		敏捷度	2			5	0
体	12	筋力	12			24	4
		生命力	6			18	3
心	5	知力	6	1		12	2
		精神力	15			20	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
プリースト/騎士神ザイア	2		

戦闘特技

かばう	224 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 8 /合計 8

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	2	4	2	6
グラップラー	0			
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	スプリントアーマー		15	0	5
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値		2	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
マトック	2H	20	-2	2d+ 2	10	6	40										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 73 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	5 m	15 m

回避	防護点
2d+ 2	5

HP
24

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
26

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	2	4			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 〈聖印〉	神聖魔法発動媒体
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

物心ついたころには親が居らず、孤児でスリや泥棒などをして何とか飢えをしのいでいたが、いよいよもって捕まってしまう。
しかし、その捕まる原因となった犯罪の被害者である今の親に拾われて許され、口では素直になれないが色々と世話になって恩は感じている。

そうして成長した後に実は悪徳貴族がメイドにお手つきしたときの子供であることが判明、いまだ相手側にはばれていないもののこのままここにいては育ての親に迷惑がかかると考え、冒険者になると宣言。
その結果、殴りあいの大喧嘩になり、何とか認めさせることに成功、無事冒険者となった

自動失敗チェック

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