キャラクター名: ジクン

プレイヤー名:

種族	シャドウ	種族特徴	暗視/月光の守り		
生まれ	拳闘士	性別	男	年齢	17
冒険者Lv	4	経歴	卵を温めたことがある 「負けず嫌い」と評されたことがある 異種族の街で育った。		
経験点	520				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	14	器用度	3			17 + 1	3
		敏捷度	5			19	3
体	8	筋力	11	1		20	3
		生命力	6			14	2
心	5	知力	5	1		10 + 1	1
		精神力	8	1		13 + 1	2

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

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	7	7	7
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		必要ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ポイントガード		1	1	
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	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
ハードノッカー グラップラー専用、パンチ強化	1H	5	1	2d+ 8	10	8	10										
スパイクブーツ グラップラー専用、キック強化	1H#	1	-1	2d+ 6	10	8	11										
				2d+													

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	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 6669 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 8	0

HP
26

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 10

MP
14

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

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
両手利き	223 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	○	○
シャドウ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	
マッスルベア	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首		
背中	ロングマント(フード付き)	
右手		
腰	スカーフ	
足	組み紐	黒
その他		

装備品		説明
左手	能力増強の指輪	破壊すると一回だけ+13

その他メモ

幼い頃、リドラルケンの夫婦に拾われ育てられる。酷く負けず嫌いで育ての父親に毎日腕相撲を仕掛けては負けていた。
リドラルケンの飛行移動に追いつく為に脚と目を鍛えた。元々十五で冒険者として旅立つ予定だったが
同じキャラバンの別家族に引き取られていたアンリも冒険者になることを知らされ、同時にアンリを任せたいと頼まれる。
今までの恩情のため、その頼みを二つ返事で承諾。
アンリが成人となる十五歳になるまで待ち、ともに冒険者となる。
アンリとは恋人同士
リドラルケンの母親からもらったスカーフを常に身につけている。

育ての親譲りか、好奇心が旺盛で、面白い人物には自分から寄っていきコネクションを作る。
ただ、そこはシャドウの性根か、ただの友人に留まらず、仕事に引き込む癖がある。

自動失敗チェック

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