キャラクター名: ラズ・ロー

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	冒険者	性別	男	年齢	14
冒険者Lv	3	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	1430		子供の頃家出したことがある		
			父親が旅にでている(いた)		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	6			17 + 1	3
		敏捷度	12	1		24 + 1	4
体	9	筋力	6	1		16	2
		生命力	9	1		19	3
心	3	知力	9			12	2
		精神力	11			14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	3		
スカウト	3		

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	0			
フェンサー	3	6	7	5
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	ソフトレザー		7		3
盾	バックラー		1	1	0
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	フェンサー		合計値	8	4

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
レイピア	1H	8		2d+ 6	9	5	8										
ストーン 射程10m	1H投	1		2d+ 6	11	5	6										
				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	○□□○□□
保存食7日分	○□□○□□
架け橋のエンブレム	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 4104 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 8	4

HP
28

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 5

MP
14

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

必殺攻撃	226 p		p
防具習熟/盾	222 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	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手 敏捷の指輪	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 器用の指輪	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 55 /合計 55

その他メモ

墓守を生業とする生家で、薬剤師の祖母に育てられた少年。
生業の辛気臭さに嫌気がさして、12歳で家出をした。
一年ほどスリをしたりで生計を立てていたところ、その腕を見込んだ冒険者に連れられて迷宮に入り、迷う。
その迷宮の中で、旅に出ていたはずの父親を見た気がするが…ラズの記憶は、そこで一年途切れることになる。
気づいた時には、エイジャの教会に保護されていて、魔剣の迷宮に入った後の一年の時間が過ぎ去っていたことを知る。

ヘラルディスト【紋章学者】2
グレイブキーパー【墓守】3
ドラッグメイカー【薬剤師】5

自動失敗チェック

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