キャラクター名
キーマ

プレイヤー名

種族	リルドラケン	種族特徴	鱗の皮膚、尻尾が武器、剣の加護/風の翼		
生まれ	拳闘士	性別	男	年齢	34
冒険者Lv	8	経歴	故郷の場所を知らない		
経験点	1090		本から大きな影響を受けたことがある		
			両親に愛されて育った		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	6	器用度	5	3		14 + 1	2
		敏捷度	6	5		17 + 1	3
体	13	筋力	4	3		20	3
		生命力	14	9		36	6
心	6	知力	6			12	2
		精神力	9	6		21	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	8		
スカウト	4		
レンジャー	5		
セージ	1		
エンハンサー	3		

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
カウンター	2120 p		p
鎧貫き	IB39 p		p
治癒適性	2122 p		p
防具習熟/非金属鎧	222 p		p
テイルスイング	2125 p		p
頑強	218 p		p
超頑強	IB29 p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術		
キャッツアイ		
ドラゴンテイル		
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	8	10	11	11
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	リュンクスベスト		8	2	3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					2
回避技能	グラップラー		合計値	13	7

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
尻尾	1H#	1	1	2d+ 11	12	11	11										
パワーリスト+1 グラップラー専用、パンチ強化	1H	5	1	2d+ 11	9	12	10										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 13	7

HP
90

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 3	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 11

MP
21

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	薔薇のチョーカー	一回のみ算出ダメージ-2
背中		
右手	巧みの指輪	割る用
腰	真・ブラックベルト	
足		
その他	俊足の指輪	割る用

装備品		説明
左手	俊足の指輪	割る用

その他メモ

【初期設定】
行商人の一人息子として生まれる。
商人として育てられていたがそちらの才能はなく、いつも勉強をサボって修業ごっこと称した遊びをしていた。
ある日、商品の一つであったある武闘家の伝記をこっそり読み、感動したキーマは拳闘士を目指し始める。
両親は渋い顔をしていたが、本人が望むのなら「まあ、いっか」と認め、それ以来商人の勉強ではなく用心棒を兼ねた本格的な特訓を行うようになった。
盗賊を尻尾で薙ぎ払う日々を送り続け、キーマも大人になったある時、ふとした機会から親の日記を盗み見ることになった。
その日記に書かれていたのは両親の故郷での生活で、生まれた時から放浪しているキーマは故郷というものに強い憧れを持つようになる。
しばらくは我慢するも、ついに耐え切れなくなったキーマは自分の故郷を追い求めることを決意し、親を説得する。
両親は渋い顔をしていたが、やはり本人が強く望むのなら「まあ、いっか」と認め、それ以来キーマは親から離れて旅をしている。

自動失敗チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟

キャラクター名
キーマ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
調理道具セット	○□□○□□
テント	○□□○□□
保存食	○□□○□□
救命草x10	○□□○□□
魔香草x2	○□□○□□
ヒーリングポーションx3	○□□○□□
防寒着	○□□○□□
楽器	○□□○□□
ぬいぐるみ	○□□○□□
酒の種x20	○□□○□□
巧みの指輪x2	○□□○□□
俊足の指輪	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
望遠鏡	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□