キャラクター名: アヅマ

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	18
冒険者Lv	5	経歴	恥ずかしい2つ名		
経験点	1000		毒を飲んだことがある		
			高レベルの魔法をかけられたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	14	器用度	5		2	21	3
		敏捷度	2	2		18	3
体	8	筋力	11			19	3
		生命力	9			17	2
心	5	知力	7			12	2
		精神力	9	1		15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	5		
スカウト	3		
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
武器習熟/格闘	221 p		p
全力攻撃	225 p		p
頑強	218 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

マッスルベアー	
キャッツアイ	
ビートルスキン	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 5 /合計 5

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	5	8	8	8
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	0
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		9	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
パワーリスト グラップラー専用、パンチ強化	1H	5	0	2d+ 8	9	8	10										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

3点魔晶石x5	○□□○□□
魔香草x5	○□□○□□
ヒーリングポーションx3	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 5300 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 9	0

HP
47

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 6

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 7	2d+ 11

MP
15

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	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 緑の腕輪	つけていると器用度+2 壊すと+14

その他メモ

由緒正しきシャドウの密偵一家に生まれたはずなのにスカウトなんかやる気がまるでなく
手に職つけようと思って用心棒まがいの喧嘩ばっかしてたら毎回やりすぎて名誉点全然貯まらない
基本的に俺より強いやつに会いに行く系の熱血馬鹿でありバトルジャンキーで戦闘中はめっちゃ悪い顔で狂人スレスレだが
普段は割と柔軟で気のいい兄ちゃんである　机の上での勉強が出来ないだけで結構難しい単語とか諺とか知ってる
そのため交友関係は広く『盟友』と呼べる好敵手も少なくないが目指しているものが孤高の拳闘士であり、現在の生き方と矛盾している
だが彼はその矛盾に葛藤している自分の心すら客観的に見て楽しんでいるようである
つまるところ狂人　好きな野菜は茄子　嫌いな言葉は「なんとなく」　好きな女性のタイプは自分が惚れた女性

目的…名誉点を得て、一定の状態に到達すれば「守るべきもの」が出来てしまう
それを失った時の感情の動きなどによって、自分は更なる高みへ昇ることが出来るのではないか　そんな考えから名誉点を欲している
目標…「普通なら」失った時の悲しみが計り知れないであろうくらい大切な仲間や名誉を見つけること

自動失敗チェック

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