

キャラクター名 グランツ プレイヤー名 _____

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+2]		
生まれ	神官	性別	男	年齢	17
冒険者Lv	7	経歴	育ての親に拾われた		
経験点	1550		師と呼べる人物がいる 大切な約束をしている		

技	6	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
		器用度	8	2	-6	10	1	プリースト/月神シーン	5		
体	14	敏捷度	2	2		10	1	エンハンサー	1		
		筋力	4	6		24 + 1	4	ライダー	7		
心	10	生命力	2	8		24	4	ウォーリーダー	3		
		知力	11	9		30	5				
		精神力	8	1		19	3				

戦闘特技		魔法拡大/数	防具習熟A/盾	防具習熟S/盾	かぼう
		IB39 p	IB31 p	IB32 p	IB36 p
		p	p	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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
チャージ	
騎獣強化	
HP強化	
攻撃阻害	
限界駆動	
HP超強化	
特殊能力解放	
【軍師の知略】	
【強靱なる丈陣Ⅰ・抗心】	
【強靱なる丈陣Ⅱ・安精】	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 135 /合計 135	

技能	基本レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	0			
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾		必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧	スーツアーマー		24	-3	8
盾	ホプライトシールド		15		4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					3
回避技能				合計値	-3 16

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
パンチ	1H	0		2d+ 0	12	0	0										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
保存食1週間分	○□□○□□
騎獣契約スフィア	○□□○□□
騎獣契約スフィア	○□□○□□
騎獣契約スフィア	○□□○□□
魔晶石3点	○□□○□□

リペアテープ1x2	○□□○□□
	○□□○□□
プレートアーマー	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	15203 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	10 m	30 m	2d+ -3	16	45
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 12/×	2d+ 8	2d+ 11	2d+ 10	34	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	5	10			

装備品	説明
頭	バンダナ
耳	聖印のピアス
顔	
首	
背中	軍師徽章
右手	剛力の指輪
腰	ブラックベルト
足	
その他	

装備品	説明
左手	

<p>— その他メモ —</p> <p>【誓約】自分への報酬の半額を教会に寄付する</p> <p>グランツは物心ついたころから街の教会で育てられてきた。捨てられたのだと気が付くまでそれほど時間はかからなかったが、自分を実の子供のようにかわいがってくれた神父には多大な恩を感じていた。もともと素質があったのだろう。神だの教義だのはよく理解できなかったが、プリーストとしての才能が目覚めた今、恩を返すべく旅に出ることを決意した。</p> <p>蛮族に攫われた人々を探し森へと足を踏み入れたグランツはサテュロスの術中に嵌まり、誘惑されてしまう。正気を失っていたとはいえ仲間に手をあげ、殺意を見せた自分自身を許すことができず、どこか遊び半分だったグランツは初めて戦うことに対して恐怖を覚えた。</p>	<p>自動失敗</p> <p>チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑮</p> <p>□□□□⑳</p> <p>□□□□㉑</p> <p>□□□□㉒</p> <p>□□□□㉓</p> <p>□□□□㉔</p>
--	---