キャラクター名
フロントガードジェネエラル

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	傭兵	性別	男性	年齢	
冒険者Lv	10	経歴			
経験点	-34500				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	7	7	6	27	4
		敏捷度	7	7	6	27	4
体	10	筋力	7	7		24	4
		生命力	7	7	6	30	5
心	4	知力	7	1		12	2
		精神力	7	1	6	18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	10		
レンジャー	7		

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	10	14	14	14
グラップラー	0			
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	ミスリルプレート		24	-2	11
盾	タワーシールド				2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					9
回避技能	ファイター		合計値	12	22

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
グレートソード	2H	24		2d+ 14	10	14	34										
				2d+													
				2d+													

戦闘特技			
タフネス	2122 p		p
治癒適性	2122 p		p
不屈	2123 p		p
防具習熟/金属鎧	222 p		p
ブロッキング	IB31 p		p
なぎ払い	IB38 p		p
防具習熟II/金属鎧	222 p		p
頑強	IB29 p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○

一般装備品	(消耗チェック)
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金	預金・借金
180 G	G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	27 m	81 m

回避	防護点
2d+ 12	22

HP
90

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 15	2d+ 13

MP
18

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持 0	/合計 0

装備品	説明
頭 ジェネラルヘッドギア	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

特殊能力（○：常動型　〆：主動作型　☆：補助動作型　□：宣言型　▽：条件型　▼：条件選択型）

○フロントガード
・防護点が6点上昇する。
・自身のいる乱戦エリア内において防護点5以下の味方PCは、防護点を引く前に受ける物理ダメージを半減する。

○突撃準備
戦闘開始直後、味方PCはMPを消費しない攻撃以外の主動作または補助動作を1つだけ行ってよい。

☆野伏の陣立て
味方PCを一人対象とする。次の味方ターン開始時までにそのPCが敵に攻撃された場合、

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