キャラクター名: ネイン

プレイヤー名:

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	学者	性別	♂	年齢	15
冒険者Lv	3	経歴	引きこもっていたことがある 大病を患ったことがある 有名人の友達がいる（いた）		
経験点	1050				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	5	器用度	5			10	1
		敏捷度	3	1		9	1
体	8	筋力	3	1		12	2
		生命力	8			16	2
心	9	知力	14	1		24	4
		精神力	10			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	3		
セージ	1		
エンハンサー	1		

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	3	4	4	5
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	
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	5	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
セスタス グラップラー専用、パンチ強化	1H	1	1	2d+ 5	10	5	1										
スパイクブーツ グラップラー専用、キック強化	1H#	1	-1	2d+ 3	10	5	11										
投げ グラップラー専用	2H	0		2d+ 4	12	5	0										

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
保存食（1週間）x2	○□□○□□
	○□□○□□
宿（18/10/20）	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 1700 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	11 m	33 m

回避	防護点
2d+ 5	0

HP
25

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 6

MP
19

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
魔力撃	227 p		p
両手利き	223 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	○	○
神紀文明語		○
ドワーフ語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 3 /合計 3

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	

その他メモ

学者の家系に生まれたが、当然のように学者になることを求める親に嫌気がさし、旅に出ようと心に決める。
体力づくりのためにフィールドワークと称し山中に引きこもるようになるが、親に修行していることがばれて勘当を言い渡され、放浪の旅に出る。
旅の途中、空腹で道端で倒れていたところをとあるグラップラーに救われ、意気投合し弟子入り。しばらくともに旅をする。その時にグラップラーやエンハンサーの技術を教えてもらう。
グラップラーと別れた後一人旅を続けていたが、何か物足りなさを感じ時折野良パーティーを組むもうまくいかず悩んでいたところ、ひょんなことからフェンと出会う。
ネインの物語はまだ始まったばかりである。
世界一のたびっぷらーを１番の目標に掲げる。２番目は師匠に勝つこと。
セージ技能は昔の勉強漬けの日々を思い出すため、あまり好んでで使おうとしない。植物について専攻しており、山ごもりもしていたので食用可能な植物を見分けることができる。

自動失敗チェック

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