キャラクター名: ドゥンクル・シュッツゴット

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	冒険者	性別	男	年齢	12歳
冒険者Lv	13	経歴	家族に冒険者がいる		
経験点	0		命を救われたことがある		
			己に何らかの誓いを立てている		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	3	器用度	5	4		12	2
		敏捷度	5	5		13	2
体	10	筋力	9	11		30	5
		生命力	10	16		36	6
心	8	知力	8	6	2	24	4
		精神力	8	8		24	4

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	13		
プリースト/ザイア	4		
レンジャー	7		
エンハンサー	1		
バード	1		
アルケミスト	1		

戦闘特技			
タフネス	2122 p		p
バトルマスター	3143 p		p
治癒適正	2122 p		p
不屈	2123 p		p
魔力撃	IB39 p		p
かばう	IB36 p		p
鉄壁	IB30 p		p
防具習熟A/金属鎧	IB31 p		p
防具習熟S/金属鎧	IB32 p		p
防具の達人	IB32 p		p
ガーディアン	IB29 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語	○	○
ダグニア語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
ビートルスキン		
サモン・スモールアニマル		
バークメイル		

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	13	15	15	18
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	インペリアル		30	-1	14
盾	銀鱗の煌盾		10		3
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					4
回避技能	ファイター		合計値	14	21

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
バスタードソード	1H両	17		2d+ 15	10	18	17										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	15 m	45 m

回避	防護点
2d+ 14	21

HP
92

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 20	2d+ 19

MP
38

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	8			

装備品		説明
頭		
耳		
顔		
首	聖印	ザイア
背中	(専用)ドミネイターズマント	生命・精神抵抗、生死判定+1、HP+2
右手	(専用)信念のリング	精神抵抗力判定+1、MP+2
腰	ブラックベルト	防護点+1点
足		
その他	アルケミーキット	

装備品		説明
左手	叡智の腕輪	知力+2、破壊で+14

その他メモ

「大切だから、失いたくないから守るのさ。理由なんて、それで十分だろう？」

“大切なもの”を守るためには、火水も厭わない少年。
それは、冒険者でなかった頃、“大切なひと”に命を救われたからに他ならない。
“大切なひと”が言うには、“大切なもの”を守っただけのことらしいが。
それでも、彼はその“大切なひと”と同じように冒険者となり、腕を磨きあげた。
「“大切なもの”は全力を賭けて守り抜く」という、不壊の誓いを胸に抱いて。
全ては、“大切なもの”を守るために。

一般技能：ペインター(絵師)Lv5、ジュエラー(宝飾師)Lv3

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

キャラクター名
ドゥンクル・シュッツゴット

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
計算用	○□□○□□
緑Aカードx4	○□□○□□
緑Sカード	○□□○□□
魔香草x10	○□□○□□
アウェイクポーションx2	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
熱狂の酒x3	○□□○□□
陽光の魔符Ⅱx2	○□□○□□
月光の魔符Ⅱx3	○□□○□□
リュート	○□□○□□
保存食(1週間分)	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□