

キャラクター名	プレイヤー名
スパーク	

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	傭兵	性別	男	年齢	17
冒険者Lv	2	経歴	国王にであったことがある。		
経験点	0		故郷の場所を知らない 大喧嘩をしたことがある		

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	5			12	2	ファイター	2		
敏捷度	9			16	2	スカウト	1		
筋力	8			18	3	レンジャー	1		
生命力	7			17	2				
知力	10			14	2				
精神力	8			12	2				

戦闘特技		
武器習熟/アックス	221	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		

名誉アイテム	点数
名誉点所持	0 / 合計 0

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	2	4	4	5
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	必要筋力	必要回避力	必要防護点
鎧	スプリントアーマー		15		5
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能	ファイター	合計値	4	5	

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
グレートアックス	2H	18		2d+ 4	11	6	33										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
救命草x3	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金	80	預金・借金	G
-----	----	-------	---

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3	16	48	2d+ 4	5	23

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 3	2d+ 4	2d+ 4	12

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	方位磁針 方向音痴なので対策として持っている。一般的なもの。

装備品	説明

その他メモ	自動失敗チェック
12歳の時に、家族と大喧嘩をして家出をした。	○□□□⑤
その道中、蛮族に襲われてしまうが、見知らぬ男に助けられて一命を取り留める。その後、今回の舞台の街にたどり着いた彼は、新聞(ないしそれに類する情報媒体)で、助けてくれた男性が自分の故郷の国王だと知る。しかしながら、お礼を言いに行きたいと思っても、5年前に家出した道のりも分からず、さらには絶望的なほど方向音痴なことも相まって、故郷を探す路銀が尽きてしまった。そこで、彼は冒険者となり、故郷を探すための資金集めに乗り出した。	○□□□⑩
	○□□□⑮
	○□□□⑳
	○□□□㉑
	○□□□㉒
	○□□□㉓
	○□□□㉔
	○□□□㉕
	○□□□㉖
	○□□□㉗
	○□□□㉘
	○□□□㉙
	○□□□㉚
	○□□□㉛
	○□□□㉜
	○□□□㉝