キャラクター名: グレイ

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	傭兵	性別	男	年齢	15
冒険者Lv	2	経歴	かつては貴族だった		
経験点	0		魔物に襲われたことがある		
			目標としている人がいる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	8			15	2
		敏捷度	11			18	3
体	15	筋力	4			19	3
		生命力	5			20	3
心	8	知力	4			12	2
		精神力	3			11	1

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
プリースト/グレンダール	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	2	4	5	5
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					
盾	スパイクシールド		13	1	2
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター		合計値	6	3

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	2H片	17		2d+ 4	10	5	27										
				2d+													
				2d+													

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
リズミクレア	○	○

戦闘特技

防具習熟A/盾	1-282p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
非常食(1週間分)	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 385 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 6	3

HP
26

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 3

MP
14

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	1	3			

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 バンダナ	ナイトメアを偽れる
耳	
顔 聖印	
首	
背中	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

人々を守るため

騎士の家系に生まれた。
基本的には忌み嫌われるナイトメアではあるが、騎士の家系ということもあり実力がなにより優遇されるため
家族関係は普通に良好であった。
当然騎士の家系のため、ひたすら剣に打ち込む日々。グレイ自身剣技を磨くのは好きであった。
将来は騎士となり、父、カストールのように立派な騎士となり、人々を守るつもりだった。
そして15歳。成人したグレイは騎士となるための修行として冒険者となった。
そしてグレイは初めての冒険にソロで挑む。
ボルグ1体の討伐が依頼であり、グレイであればとくに難しい依頼ではなかったのだ。
しかし、ボルグの住む洞窟に侵入したとき、彼は罠にかかってしまった。

自動失敗チェック

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