

キャラクター名 クレア・ドンキホーテ
 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	戦士	性別	♀	年齢	21
冒険者Lv	2	経歴	6-4 体のどこかに刺青がある		
経験点	0		5-5 過去に仕えた主がいた		
			6-6 始まりの剣を求めている(いた)		

	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス	技能	Lv.	技能	Lv.
技	器用度	12			19	3	ファイター	1		
	敏捷度	7			14	2	フェンサー	2		
体	筋力	9			18	3	スカウト	1		
	生命力	9			18	3				
心	知力	8			13	2				
	精神力	6			11	1				

戦闘特技	必殺攻撃	1-288p	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	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	1	4	3	4
グラップラー	0			
フェンサー	2	5	4	5
シューター	0			

鎧と盾	必要ランク	筋力	回避力	防護点
鎧		10		3
盾				
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				
回避技能	フェンサー		合計値	4 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
ファルシオン	2H	18		2d+ 4	10	4	28										
レイピア	1H	8		2d+ 4	10	4	8										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
ベルトポーチ	○□□○□□
普段着	○□□○□□
下着	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
保存食(一週間分)	○□□○□□

たいまつ	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	-259 G
預金・借金	-259 G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	14 m	42 m	2d+ 4	3	24

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+	0/X	2d+	3	11

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	チョーカー
背中	
右手	指輪 宝石の指輪
腰	
足	ブーツ
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
・テラスティア大陸のある地方の小国に生まれた。	□□□□⑤
・姫の幼馴染で、騎士として育てられる。	□□□□⑩
・成人時すると正式に騎士称号を得て、王族守護の任務を命じられる。	□□□□⑮
・3年間は任務をつつがなくこなしていた。	□□□□⑳
・情勢が悪化しだし、国もピリピリした雰囲気包まれる。	□□□□㉑
・邪神の宗教が知らない間に城下で流行していた。民衆が邪神の教えに従って暴動を引き起こす。	□□□□㉒
・守護騎士勢は王族の一行を連れて亡命する準備を整える。	□□□□㉓
・逃亡前夜、宰相が裏切り、反乱軍に攻め込まれる(実は宰相は蛮族が成り代わったものだった)	□□□□㉔
・決死の覚悟でクレアは反乱軍に挑んだが、“姫”とクレアは捕まり、邪神の神殿に連行される。	□□□□㉕
・邪神の儀式を目撃して発狂する。体に生贄の印を刻まれたところで、命乞いと取り引きで逃げ出す。	□□□□㉖
・狂気が消え、“姫”を見捨てたことを後悔する。何よりも自分の醜悪さを憎む。(自分は蛮族よりも醜い。自分の力(剣)では誰も守れない)	□□□□㉗