

キャラクター名  
グラン

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	傭兵	性別	男	年齢	35歳
冒険者Lv	2	経歴	求婚された事がある		
経験点	0		命を救われたことが有る 己に何らかの誓いを立てている		

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	10			17	2
体	10	敏捷度	10			17	2
		筋力	7			17	2
心	4	生命力	5			15	2
		知力	5			9	1
		精神力	10			14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	2		
スカウト	1		
エンハンサー	1		

戦闘特技			
全力攻撃	225 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	
キャッツアイ	

名誉アイテム	点数
名誉点所持 0 /合計 0	

技能	基本	基本	基本	基本追加
	レベル	命中力	回避力	ダメージ
ファイター	2	4	4	4
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	筋力	回避力	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	
バスタードソード	2H	17		2d+ 4	10	4	27											
				2d+														
				2d+														

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金	20 G
預金・借金	G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	17 m	51 m	2d+ 4	5	21

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	14

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	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
グラン君35歳 結婚済みである。	○□□□⑤
生まれはダーレスブルグ公国	○□□□⑩
幼いころに親の借金で捨てられ、きょうかいに拾われ育てられる。	○□□□⑮
教会のシスターに愛情を持って育てられたのだが迷惑は掛けたくないし成人してから、こっそりと協会を抜けだして働き出す	○□□□⑳
が、性格というか世間をよく知らないのでミスやらをやらかし首になりまくる	○□□□㉑
どうしたもんかと、少し悩んでから冒険者なるか、剣なら多分使えるだろうとノリで冒険者になる。	○□□□㉒
	○□□□㉓
なんだかんだ冒険を続け、かくかくしかじかな事があり、イースさんと結婚	○□□□㉔
その後村の発展させたいと思うイースと共に色々な所をうろつき回っている。	○□□□㉕
	○□□□㉖