キャラクター名
グリーフ

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	軽戦士	性別	男性	年齢	17歳
冒険者Lv	10	経歴	近所に芸術家が住んでいた		
経験点	370		裏切られたことがある		
			許嫁がいた		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	11	器用度	11	1		23 + 2	4
		敏捷度	11	2		24 + 1	4
体	13	筋力	6	1		20	3
		生命力	2	3		18	3
心	6	知力	8	4		18	3
		精神力	7	2		15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	10		
スカウト	9		
レンジャー	9		
エンハンサー	3		

戦闘特技			
トレジャーハント	2120p		p
ファストアクション	2123p		p
影走り	2120p		p
治癒適性	2122p		p
不屈	2123p		p
ポーションマスター	2123p		p
必殺攻撃	226 p		p
回避行動	218 p		p
牽制攻撃	224 p		p
命中強化	2124p		p
命中強化II	3145p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
エイギア語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		
ガゼルフット		
キャッツアイ		
ビートルスキン		

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	0			
グラップラー	0			
フェンサー	10	14	14	13
シューター	0			

鎧と盾		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7	-	3
盾	バックラー		1	1	-
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能	フェンサー		合計値	16	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
ショートスピア ※新品	1H投	10	-1	2d+ 15	9	13	15										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 16	3

HP
48

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 13

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 13	2d+ 12

MP
15

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品		説明
頭		
耳		
顔	黒の眼帯	6時間の連続使用で「知覚：魔法」を得る。
首		
背中		
右手	器用の腕輪	判定の直後「壊す」宣言で＋14
腰		
足		
その他	陽光の指輪	生死判定/生命抵抗力判定の直後「壊す」宣言で+2

装備品		説明
左手	敏捷の指輪	判定の直後「壊す」宣言で＋13

その他メモ

Grief

霧の街生まれのナイトメア。
近所の芸術家への憧れだけを希望にして生きていたが、その芸術家にこっそり行っていた冒険の準備を密告されてしまう。結果、見せしめに許嫁を殺された。憎しみを胸に秘め、この街からの脱出を誓う。

▽仲間と霧の街を65日さまよい、一人も欠けることなく脱出した。カシュカーンに温泉宿という名の城を構え、人々のサポートをしながら生きていくことにした。

＜参加シナリオ＞
「ミストキャッスル ―蛮都からの生還―」+ハービス/ペギィ/ブルートパーズ

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

キャラクター名
グリーフ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
スカウト用ツール	○□□○□□
冒険者セット	○□□○□□
保存食(一週間分)x5	○□□○□□
筆記用具	○□□○□□
帽子	○□□○□□
手書きの地図	○□□○□□
	○□□○□□
ヒーリングポーションx6	○□□○□□
5点魔晶石x6	○□□○□□
10点魔晶石x3	○□□○□□
一角獣の角	○□□○□□
敏捷の指輪x9	○□□○□□
知性の指輪	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
大きな屋敷	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□