

キャラクター名 ネイン プレイヤー名

種族	タビット	種族特徴	第六感		
生まれ	学者	性別	♂	年齢	15
冒険者Lv	5	経歴	引きこもっていたことがある		
経験点	900		大病を患ったことがある 有名人の友達がいる (いた)		

技	Lv	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	1		11	1	グラップラー	5		
体	8	敏捷度	3	4		12 + 1	2	マジテック	2		
		筋力	3	2		13	2	レンジャー	1		
心	9	生命力	8	3		19	3	セージ	1		
		知力	14	2		25	4	エンハンサー	4		
		精神力	10	1		20	3				

戦闘特技		値	備考
追加攻撃	220	p	
投げ攻撃	225	p	
魔力撃	227	p	
両手利き	223	p	
二刀流	221	p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	
		p	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドワーフ語	○	
魔動機文明語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術		値	備考
キャッツアイ			
ビートルスキン			
マッスルベアー			
ガゼルフット			

名誉アイテム	点数
名誉点所持	15 /合計 15

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	0			
グラップラー	5	6	7	7
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	ポイントガード												1
盾													
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)													
回避技能	グラップラー	合計値						8	0				

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
セスタス グラップラー専用、パンチ強化	1H	1	1	2d+	7	10	7	1									
スパイクブーツ グラップラー専用、キック強化	1H#	1	-1	2d+	5	10	7	11									
投げ グラップラー専用	2H	0		2d+	6	12	7	0									

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
火縄壺	○□□○□□
煙草x2	○□□○□□
保存食(1週間分)	○□□○□□
ヒーリングポーション	○□□○□□
フェンさんに貸した	○□□○□□

所持金		2886	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	15	45	2d+	8	0	34		
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP				
2d+	5	2d+	0	2d+	8	2d+	8	26

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	2	6			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	俊足の指輪 敏捷+1、破壊すると+13
腰	マギスフィア(小) オプション付き タゲサイMP2命中+1
足	
その他	

装備品	説明
左手	

— その他メモ —

学者の家系に生まれたが、当然のように学者になることを求める親に嫌気がさし、旅に出ようと心に決める。体力づくりのためにフィールドワークと称し山中に引きこもるようになるが、親に修行していることがばれて勘当を言い渡され、放浪の旅に出る。旅の途中、空腹で道端で倒れていたところをたどるグラップラーに救われ、意気投合し弟子入り。しばらくともに旅をする。その時にグラップラーやエンハンサーの技術を教えてもらう。グラップラーと別れた後一人旅を続けていたが、何か物足りなさを感じ時折野良パーティーを組むもうまくいかず悩んでいたところ、ひょんなことからフェンと出会う。ネインの物語はまだ始まったばかりである。世界一のたびっぶらーを1番の目標に掲げる。2番目は師匠に勝つこと。セージ技能は昔の勉強漬けの日々を思い出すため、あまり好んで使おうとしない。植物について専攻しており、山ごもりもしていたので食用可能な植物を見分けることができる。

自動失敗
チェック
□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉑
□□□□㉒
□□□□㉓
□□□□㉔
□□□□㉕