キャラクター名: モルガン・ピース

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	女	年齢	18
冒険者Lv	8	経歴	大切な約束をしている		
経験点	0		家族から探されている		
			大怪我をしたことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	10			17	2
		敏捷度	11			18	3
体	15	筋力	4			19	3
		生命力	5			20	3
心	8	知力	10			18	3
		精神力	6			14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	8		
エンハンサー	3		
アルケミスト	2		
ウォーリーダー	4		

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	8	10	11	11
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	ポイントガード		1	1	0
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		12	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
アイアンボックス グラップラー専用。パンチを強化	1H	10	1	2d+ 11	11	12	10										
シンガード グラップラー専用。キックを強化	1H#	10	-1	2d+ 9	11	12	20										
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
宝石(LV1)x5	○□□○□□
ヒーリングポーション	○□□○□□
巻き煙草	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 25006 G

預金・借金 G

戦闘特技

追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
カウンター	2120p		p
鎧貫き	IB39 p		p
武器習熟A/格闘	1-281p		p
頑強	1-279p		p
投げ強化	1-281p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 12	0

HP
59

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 10

MP
14

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

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		
耳		
顔		
首		
背中	宝石	
右手	宝石	
腰	宝石	
足	宝石	
その他		

装備品		説明
左手	宝石	

その他メモ

冒険に出た理由・見聞を広げるため

幼少期から仲のいい妖精(パック)がいた。
妖精と大きくなったら旅をする約束をしていたが、事故でモルガンを庇い目を覚まさないでいる。

その事故でモルガン自身もナイトメアの角を折る等の大怪我を負う。
その後傭兵である両親に最低限の戦闘技術を学ぶと冒険者になる為に失踪した。

目的は妖精の目を覚ます手段を探すことである。
両親がヘビースモーカーでありその影響を受けてかなりの煙草好きであり何処か飄々とした性格。

自動失敗チェック

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