キャラクター名: グランツ

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[風、銀+2]		
生まれ	傭兵	性別	男	年齢	17
冒険者Lv	3	経歴	物心がついたときには1人だった		
経験点	200		大きな遺跡を見つけたことがある		
			目指すべき場所があるから冒険を始めた		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	8	1		16	2
		敏捷度	11			18	3
体	15	筋力	5			20	3
		生命力	3			18	3
心	8	知力	9			17	2
		精神力	8			16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	3		
スカウト	1		

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	3	5	6	6
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	必要筋力	回避力	防護点
鎧	スプリントアーマー				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	6	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
ロングソード	2H片	13		2d+ 5	10	7	23										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
着替えセット	○□□○□□
保存食	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 1230 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	18 m	54 m

回避	防護点
2d+ 6	5

HP
27

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 5

MP
16

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

斬り返し	1-286p		p
武器習熟A/ソード	1-281p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドラゴン語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 12 /合計 12

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

【設定】
リルドラケンの間で生まれたナイトメア。
物心がつく前に、両親とは離れており親のことをそこまで覚えていない。
小さい頃に大きな遺跡を発見したことがあるが、それがなんの遺跡なのかはわからない。
冒険をするきっかけとして、「ある場所に向かわなければならない」という衝動に駆られ、自分の存在意義と目的を探すべく旅に出る。

故郷はすでに滅んでおり、4歳まで遊んでくれた近所のお兄ちゃんを両親と同じく朧げに覚えている。
過去に蛮族に拐われたことがある。隙を見つけて逃げ出して見つけた際、巨大な遺跡に逃げ込む。
故郷は現在復興中。

【戦利品】

自動失敗チェック

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