キャラクター名: ゲッタウト

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	野伏	性別	男	年齢	16
冒険者Lv	10	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	9	器用度	8			17	2
		敏捷度	3			12	2
体	12	筋力	5			17	2
		生命力	5			17	2
心	9	知力	3			12	2
		精神力	9			18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
レンジャー	1		
セージ	2		
ライダー	5		
アビスゲイザー	10		

戦闘特技			
ターゲッティング	1-280p		p
魔法拡大/すべて	1-290p		p
命中強化	2-230p		p
抵抗強化	OP133p		p
魔法拡大/確実化	1-289p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔神語	○	
魔動機文明語	○	
妖精語	○	
妖魔語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	
チャージ	
高所攻撃	
攻撃阻害	
騎獣強化	
極高所攻撃	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

技能

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	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	アラミドコート		5	1	2
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					
回避技能		合計値		1	2

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
ナイフ	1H投	1		2d+ 1	10	0	1										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

父親（グラセル）の甲羅の欠片	○□□○□□
ゴブリンの頭蓋骨	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

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

所持金 350 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	12 m	36 m

回避	防護点
2d+ 1	2

HP
47

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 7/4	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 12	2d+ 13

MP
48

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

生後すぐにアビスに巻き込まれ、両親は魔神に殺されたった一人残される。
アビスコア付近にいたグラセルが、戯れに拾い戯れに育ててみることになる。

物心がつく頃には、グラセルが育ての親であり、彼も疑わなかった。
しかし、どこかのギルドがアビス討伐任務でアビス内は戦場に。彼の父親であるグラセルは、彼を守るために冒険者に殺される。
彼は父親の死を理解しておらず、グラセルが殺された時に落ちた甲羅の欠片を握りしめたまま茫然としており、そのまま冒険者達に保護される。

保護された後、彼は養護施設に預けられたものの、この世界のどこにも自分の居場所は無いと思うようになり、施設を飛び出しアビスへと戻ろうと、世界を放浪することになる。

自動失敗チェック

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