キャラクター名: エリシア・カルエット

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[炎、銀+2]		
生まれ	戦士	性別	女	年齢	ヒミツ
冒険者Lv	8	経歴	魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
経験点	800		恥ずかしい二つ名を持っていた		
			憧れる冒険者がいる		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	9			16 + 2	3
		敏捷度	10	3		20	3
体	15	筋力	5	4		24	4
		生命力	5	2		22	3
心	8	知力	10	4		22	3
		精神力	7	2		17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	8		
プリースト/グレンダール	4		
レンジャー	3		
エンハンサー	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	8	11	11	12
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	ハードレザー		13		4
盾	カイトシールド		13	+1	+1
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	12	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
フランベルジュ	2H	23		2d+ 11	10	13	38										
フランベルジュ	1H両	23		2d+ 11	10	13	28										
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

- 冒険者セット ○□□○□□
- 魔香草x3 ○□□○□□
- 生命草x4 ○□□○□□
- 着替えセット ○□□○□□
- 腕輪代借り入れ ○□□○□□
- ウェポンホルダー ○□□○□□
- サバイバルマント ○□□○□□
- 手袋（革製） ○□□○□□
- マフラー ○□□○□□
- 腕輪代金返済 ○□□○□□
- 別れの石 ○□□○□□

所持金 1352 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 12	5

HP
76

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 10

MP
29

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	4	7			

戦闘特技

タフネス	2122 p		p
武器習熟/ソード	221 p		p
魔力撃	227 p		p
マルチアクション	IB39 p		p
頑強	218 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	○	○
ドワーフ語	○	○

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 火のペンダント	赤い石が付いたペンダント。炎属性のダメージを1点軽減する。
背中 カイトシールド（ウェポンシールド）	
右手 宗匠の指輪	
腰 聖印	ペンダント風
足	
その他	

装備品	説明
左手	

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0

その他メモ

流浪の冒険者
背に見合わない剣を振い戦う
ナイトメアであり、火が苦手だがグレンダールを信仰している
幼い頃に魔剣の迷宮に迷い込み、迷子になったことがあり、その時の経験が冒険者になるきっかけとなった
忌避されるナイトメアであるが、育ててくれた父と母は誇りに思っている
大剣を使うのは父を、グレンダール信仰なのは母を想い自らも信仰し、大剣を振う
駆け出しの頃に滞在した村で魔物を倒した際、村民に「炎武の舞姫」など呼ばれ
分不相応で美化された二つ名に思わずその村を逃げ出したことがある
ナイトメアであることは出来るだけ隠す
偏見などは気にしてないようにも見えるが、未だに侮蔑の籠った眼は苦手
噂で聞いた同じナイトメアの冒険者に憧れており、いつか立派になった時に会ってみたいと思っている

自動失敗チェック

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