

キャラクター名
フレイ

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+2]		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	18
冒険者Lv	7	経歴	自殺を試みたことがある		
経験点	920		師と呼べる人物がいる 育ての親に拾われる		

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	8	3		18	3
体	15	敏捷度	8	3		18+2	3
		筋力	4	2		21+1	3
心	8	生命力	4	1		20	3
		知力	9	1		18	3
		精神力	6	1		15	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	7		
セージ	2		
エンハンサー	2		

戦闘特技			
タフネス	2122 p		p
武器習熟/ソード	221 p		p
両手利き	223 p		p
二刀流	221 p		p
牽制攻撃	224 p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	○
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語		○

練技/呪歌/騎芸/賦術			
キャッツアイ			
マッスルベアー			
パラライズミスト			
ヴォーパルウェポン			

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	7	10	10	10
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	筋力	回避力	防護点
鎧	プレートアーマー		21	-2	7
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	8	8	

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
タルワール	1H	15		2d+ 10	10	11	20										
タルワール	1H	15		2d+ 10	10	11	20										
魔香のパイプ	1H			2d+ 0		0											
薬草系に+1の補正				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	20 m	60 m

回避	防護点
2d+ 8	8

HP
56

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 5	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 10	2d+ 9

MP
17

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	ロングマント(フード付き) 専 MP+2
右手	能力増強の指輪(剛力の指輪) 筋力+1 壊すと+13
腰	ブラックベルト
足	
その他	手袋(革製)

装備品	説明
左手	能力増強の腕輪(疾風の腕輪) 敏捷+2 壊すと+14

<p>-----その他メモ-----</p> <p>※成長III能力値はEXで振り</p> <p>ナイトメアのため本当の両親に捨てられる。その後、育ての親(元冒険者)に拾われる。その人はフレイに剣術を教えてくれたり、冒険者時代の話をしてくれ家族であり師と呼べる人物。拾われた当初はネガティブだったこともあり、全てが嫌になって自殺を試みたが師によって止められる。冒険者になったきっかけは師が聞かせてくれた話。</p> <p>-----命中-----</p> <p>2d6+{命中} タルワール命中</p>	<p>自動失敗チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑱</p> <p>□□□□⑳</p> <p>□□□□㉕</p> <p>□□□□㉙</p> <p>□□□□㉛</p>
---	--

