キャラクター名: エトリア

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	戦士	性別	男	年齢	16
冒険者Lv	7	経歴	かつて信頼できる友人がいた		
経験点	510		神に入信を迫られたことがある		
			役に立たない得意技がある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	9	2	4	22 + 2	4
		敏捷度	10	1		18 + 2	3
体	15	筋力	6	3		24	4
		生命力	6	8		29	4
心	8	知力	11	1		20	3
		精神力	7	2		17	2

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	7		
スカウト	6		
セージ	1		
エンハンサー	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	7	11	10	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	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)				1	
回避技能	グラップラー	合計値		12	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
ハードノッカー+1 グラップラー専用、パンチ強化	1H	5	2	2d+ 13	10	13	10										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
スカウト用ツール	○□□○□□
たいまつx6	○□□○□□
着替えセットx7	○□□○□□
アウェイクンポーションx10	○□□○□□
ヒーリングポーションx11	○□□○□□
保存食<1週間分>x2	○□□○□□
ロープx10	○□□○□□
魔法の武器+1	○□□○□□
魔晶石<9点>x4	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 2485 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	25 m	75 m

回避	防護点
2d+ 12	2

HP
67

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 4	2d+ 9

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 11	2d+ 9

MP
17

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技			
追加攻撃	220 p		p
投げ攻撃	225 p		p
カウンター	2120 p		p
トレジャーハント	2120 p		p
全力攻撃	225 p		p
回避行動	218 p		p
頑強	218 p		p
武器習熟/格闘	221 p		p
	p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
エルフ語	○	
巨人語	○	
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	

装備品		説明
頭		
耳	うさぎのピアス	聞き耳判定+2
顔		
首	水晶の首飾り	毒・病気に対する抵抗判定に+1
背中	サーマルマント	火と水・氷のダメージを-1点
右手	能力増加の腕輪	能力値を1つ+2　壊すと+14
腰		
足	韋駄天ブーツ	移動力+5
その他	バンダナ	ナイトメアの角を隠す

装備品		説明
	英雄のマント	全てのブレス攻撃を-2点
左手	能力増加の腕輪	能力値を1つ+2　壊すと+14

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ガゼルフット	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
ストロングブラッド	

名誉アイテム	点数
専用武器	50
専用装飾品	50
専用スカウトツール	50

名誉点 所持 197 /合計 347

その他メモ

かつて信頼できる友人がいたが、友人は目の前で蛮族に殺され、その後神に入信を迫られた。が、復讐の為にそれを断り、己の技のみを鍛え上げる。
冒険者になったのもの、友人を殺した蛮族を皆殺しにする為。
役に立たない得意技は友人との思い出の為、友人が死んで以降一切人前で見せることは無くなった。
復讐の鬼になりつつある擦れた冒険者
ウルくんにアニキと慕われている
セッション後、復讐から少しだけ足を洗い、今を生きることを考え始める

自動失敗チェック

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