キャラクター名: ソフィア

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	女性	年齢	18
冒険者Lv	10	経歴	故郷の場所を知らない		
経験点	1000		子どものころ家でしたことがある		
			大恋愛したことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	5	7		19	3
		敏捷度	11	7		25 + 2	4
体	15	筋力	5	6		26 + 2	4
		生命力	6	8		29	4
心	8	知力	9	3		20	3
		精神力	5	5		18	3

技能	Lv.	技能	Lv.
グラップラー	10		
スカウト	6		
セージ	3		
エンハンサー	8		
アルケミスト	5		

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	10	13	14	14
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	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	15	4

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 グラップラー専用、パンチ強化	1H	5	1	2d+ 14	10	15	10										
スタンパー グラップラー専用、キック強化	1H#	5	-1	2d+ 12	10	15	20										
ミスリルナックル(Pリスト+1銀加工)	1H	5	1	2d+ 14	9	16	10										

一般装備品 (消耗チェック)

- 冒険者セット ○□□○□□
- 保存食（1週間分） ○□□○□□
- ○□□○□□
- 毛布 ○□□○□□
- ドレス ○□□○□□
- 水着（ビキニ） ○□□○□□

- スカウト用ツール ○□□○□□
- 魔晶石3点x8 ○□□○□□
- 疾風の腕輪 ○□□○□□
- ○□□○□□
- ○□□○□□

所持金 150 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	27 m	81 m

回避	防護点
2d+ 15	4

HP
74

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 6	2d+ 10

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 14	2d+ 13

MP
18

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
武器習熟/格闘	221 p		p
牽制攻撃	224 p		p
防具習熟/非金属鎧	222 p		p
両手利き	223 p		p
頑強	218 p		p
	0 p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔法文明語	○	○
ザルツ地方	○	○

装備品		説明
頭	サークレット	
耳		
顔		
首	水晶の首飾り	毒・病気に対する生命・精神抵抗判定+1
背中		
右手	怪力の腕輪	壊すと＋14点
腰	ブラックベルト	
足		
その他		

装備品		説明
左手	疾風の腕輪	壊すと＋14点

練技/呪歌/騎芸/賦術

ガゼルフット	
マッスルベアー	
キャッツアイ	
ビートルスキン	
ジャイアントアーム	
ケンタウロスレッグ	
リカバリィ	
ワイドウィング	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 167 /合計 167

その他メモ

人間と人間の間に生まれた忌み子のため、生まれてすぐに捨てられる。通りかかった老夫婦に拾われ、15歳のときに捨て子、ナイトメアであることを告白される。自分が忌み子だったことを知り、家を出る（成人しているが、15歳ということで）。

行くあてもなく、ザルツ地方を彷徨い、倒れていたところ、傭兵集団の団長（人間40歳）に拾われる。生まれがナイトメアであるため、戦闘技術に長けていたので、傭兵として働く。戦士としての力を身につけ、傭兵集団の団長の片腕となる。人間でいう思春期の時期を団長とともに育ったため、ソフィアは団長に惹かれてしまう。しかし、団長はソフィアのことを女として見ずにふられてしまう。
振られたことで団長ときまづくなり、傭兵集団を抜け、冒険者ギルドに立ち寄る。

通常、攻撃
追加攻撃、ハードノッカーで命中判定
2　2d6+6

自動失敗チェック

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