

キャラクター名
アラタ

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	17
冒険者Lv	3	経歴	ガキ大将だった		
経験点	1920		才能を絶賛されたことがある 父親が旅にでていた		

技	7	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	9	2		18 + 1	3
体	15	敏捷度	8			15	2
		筋力	6	1		22 + 2	4
心	8	生命力	4			19	3
		知力	10	2		20	3
		精神力	8			16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	3		
フェアリーティマー	2		
レンジャー	1		
エンハンサー	1		
アルケミスト	1		

戦闘特技			
魔力撃	227 p		p
武器習熟/メイス	221 p		p
			p
			p
			p
			p
			p
			p
			p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○
妖精語	○	
ザルツ	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
クリティカルレイ	

名誉アイテム	点数
名誉点所持 49 /合計 49	

技能	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本ダメージ
ファイター	3	6	5	7
グラブラー	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	ハードレザ		13		4
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	5	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
モール	2H	20	1	2d+ 7	12	8	35										
ポールメイス	2H	23	1	2d+ 7	12	8	43										
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
非常食1w	○□□○□□
魔晶石5点	○□□○□□
	○□□○□□
粉碎した指輪	○□□○□□
マテリアルカードBx5	○□□○□□

Ax2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
所持金 3815 G	預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	15 m	45 m	2d+ 5	4	28

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
妖精魔法	2	5			

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 0/X	2d+ 0	2d+ 6	2d+ 5	22

装備品	説明
頭	妖精使いの宝石(風)
耳	妖精使いの宝石(土)
顔	妖精使いの宝石(光)
首	
背中	サバイバルコート
右手	アルケミーキット
腰	
足	
その他	巧みの指輪

装備品	説明
左手	怪力の腕輪

その他メモ	自動失敗チェック
コックLv1 ランバージャックLv3	□□□□⑤
ナイトメアの青年、生まれたところが迫害の少ないところだったのと、持ち前の面倒見の良さが功をそうし、近所のガキ大将のような立場にいた。	□□□□⑩
木こりの仕事をしていたが、昔旅をしていた父親の話を聞き、俺も旅に出たい！と旅に出た、今はエイジャで路銀稼ぎもかね冒険者になろうとしている	□□□□⑮
少ないだけで迫害にあってないわけではない、だが彼のある考えがそれらを上回った	□□□□⑳
「無限の寿命があるなら大陸中…いやラクシア中見て回れるかもしれない」と	□□□□㉕
かくて彼は夢へ走る	□□□□㉑
	□□□□㉕