

キャラクター名
□ト・アルスメル

プレイヤー名

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[属性:水]		
生まれ	神官	性別	男	年齢	23
冒険者Lv	3	経歴	のめり込む趣味がある		
経験点	20		体に傷跡がある 濡れ衣を着せられたことがある		

技	6	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	11			17	2
体	14	敏捷度	7			13	2
		筋力	4			18	3
心	10	生命力	4			18	3
		知力	7			17 + 1	3
		精神力	9			19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
プリースト/キルヒア	3		
スカウト	1		
セージ	1		

戦闘特技			
魔法拡大/数	226 p		p
魔法誘導	1B32 p		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	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持	0 /合計 0

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	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

必要ランク	筋力	回避力	防護点
13			4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)			
回避技能			合計値 0 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
メイジスタッフ	2H	1	1	2d+ 1	12	0	11										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
羽ペン	○□□○□□
インク	○□□○□□
白紙の本	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金	445	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	13 m	39 m	2d+ 0	4	27

魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP
2d+ 4	2d+ 3	2d+ 6	2d+ 6	28

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	3	6			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中	
右手	知性の指輪
腰	聖印
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ	自動失敗チェック
学者5 料理人5	□□□□⑤
ナイトメアとして生まれた彼は、親からは特別愛されることもない上に、周りの子供からはいじめられていた。	□□□□⑩
石を投げられて顔に傷をおったり、学校でモノが盗まれた際に犯人にされたりと	□□□□⑮
なかなかひどいじめを受けていた	□□□□⑳
自分がいるだけで親に迷惑をかけるならば、特別遊ぶ相手もないならばという理由で	□□□□㉑
学問に専念するようになった。	□□□□㉒
それ以来、物事を覚えることが楽しくなった彼は、学者になり、	□□□□㉓
その知力を活かしてお金を稼ぎ人の役に立てるように冒険者になった。	□□□□㉔
冒険をする上で、料理ができれば助かると思い、料理を学ぶことにした。	□□□□㉕