

キャラクター名 バトール・テーズ プレイヤー名 _____

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[属性:**]		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	17
冒険者Lv	4	経歴	家族から探されている 忘れられないほど美味しいものを知っている 物心ついたときには1人だった		
経験点	310				

技	8	器用度	7	成長	1	他修正	2	能力値	18	ボーナス	3	技能	Lv.	技能	Lv.
		敏捷度	6			14	2			ファイター	4				
体	13	筋力	5	2			20	3			エンハンサー	1			
		生命力	5			18	3			ライダー	2				
心	9	知力	9	1			19	3			ウォーリーダー	1			
		精神力	10	1			20	3							

戦闘特技			
武器習熟/スピア	221	p	p
防具習熟/金属鎧	222	p	p
		p	p
		p	p
		p	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	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
振り下ろし	
攻撃指令	
軍師の知略	

名誉アイテム	点数
名誉点所持	46 / 合計 46

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	4	7	6	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	チェーンメイル		18	-1	6
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					1
回避技能	ファイター	合計値		5	7

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
ヘビーメイス	1H両	15	1	2d+ 8	12	7	20										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
騎乗証	○□□□□□
	○□□□□□
	○□□□□□
冒険者セット	○□□□□□
保存食(1週間)x2	○□□□□□
救命草x7	○□□□□□
妖精のランタン	○□□□□□

		所持金	0 G	預金・借金	-710 G
--	--	-----	-----	-------	--------

制限移動	通常移動	全力移動	回避	防護点	HP
3 m	14 m	42 m	2d+ 5	7	30
魔物知識/弱点	先制力	生命抵抗	精神抵抗	MP	
2d+ 5/X	2d+ 0	2d+ 7	2d+ 7	20	

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 草製帽子	角隠し
耳	
顔	
首 軍師徽章	
背中	
右手 宗匠の腕輪	器用+2
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手 知性の指輪	知力+1

<p>その他メモ</p> <p>エルフから生まれたナイトメア。 [弱点: 水・氷属性ダメージ+2、銀の武器からダメージ+2]</p> <p>物心着く前に自分がナイトメアだったからか、家庭の事情かは不明だが孤児院の前に置き去りにされていた。 院長はナイトメアだろうと蛮族の子であろうと身寄りの無い子を養っている。 今では血の繋がりがまったくないけど沢山兄弟姉妹いるよ! ただ、孤児院の経営がうまくいっていないらしいので 年長者である自分は冒険者になって経営の手助けできればなどの事 (ぶっちゃけ冒険者にはなりたいたいと思っていた矢先ではあったが) 一応外に出るときには帽子で頭を隠している</p>	<p>自動失敗チェック</p> <p>□□□□⑤</p> <p>□□□□⑩</p> <p>□□□□⑮</p> <p>□□□□㉔</p> <p>□□□□㉙</p> <p>□□□□㉚</p> <p>□□□□㉟</p>
---	--