キャラクター名: カガリ＝ハナブサ

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	軽戦士	性別	男	年齢	17
冒険者Lv	3	経歴	臨死体験したことがある		
経験点	0		監禁されたことがある		
			魔神の生贄にされた（されそうになった）ことがある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	12	器用度	7			19	3
		敏捷度	12			24	4
体	12	筋力	4			16	2
		生命力	3			15	2
心	6	知力	9			15	2
		精神力	7			13	2

技能	Lv.	技能	Lv.
フェンサー	2		
シューター	1		
スカウト	3		
レンジャー	1		
エンハンサー	1		

戦闘特技

両手利き	223 p		p
回避行動	218 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
交易共通語	○	○
汎用蛮族語	○	
妖精語	○	

練技/呪歌/騎芸/賦術

キャッツアイ		

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	2	5	6	4
シューター	1	4	5	3

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	ソフトレザー		7		3
盾					
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)				1	
回避技能	フェンサー		合計値	7	3

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
ダガー	1H	3		2d+ 5	9	4	3										
ダガー	1H	3		2d+ 5	9	4	3										
ショートボウ 射程20m	2H	2		2d+ 4	10	3	12										
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													
				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	24 m	72 m

回避	防護点
2d+ 7	3

HP
24

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 7

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
13

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭 バレットヘッドバンド	
耳	
顔	
首	
背中 ハーフマント(フード付き)	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
矢筒	
左手	

その他メモ

ナイトメアとして生まれたため、周囲のものから監禁されていた。
狭い部屋で縛られて、暴行は日常茶飯事、ご飯ももらえない時がほとんどだった。

ある日サイコパスな親が魔神を召喚するために、彼を生け贄に捧げようと、
本気で殺しに来た。その際に腕を切り落とされた。
結果、親を殺して生き延びたが、彼も瀕死状態だった。
そんな時に誰かが彼を助けた…ということはナイトメアである彼にはなかった。
ので、瀕死の状態でありながらも自分の力でなんとか生き延びる。
多分ポーションとか使ったんじゃないかな。

こういうことがあったので、誰にも頼らずに生きる道を選ぶ。

自動失敗チェック

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

キャラクター名
カガリ＝ハナブサ

プレイヤー名

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
ベルトポーチ	○□□○□□
ヒーリングポーションx5	○□□○□□
魔香草x5	○□□○□□
フックx3	○□□○□□
小型ハンマーx2	○□□○□□
くさび	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
ランタン	○□□○□□
油x5	○□□○□□
矢	○□□○□□

所持金	預金・借金
445 G	G

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 0 /合計 0