キャラクター名: ジョン・スミス

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[土、銀+3]		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	126
冒険者Lv	3	経歴			
経験点	120				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	7	器用度	12			19	3
		敏捷度	8	1		16	2
体	15	筋力	6			21	3
		生命力	6	1		22	3
心	8	知力	3	1		12	2
		精神力	8			16	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	3		
プリースト/ライフォス	1		
レンジャー	2		
エンハンサー	2		

戦闘特技

全力攻撃	225 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
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ザルツ語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術

マッスルベアー	
ビートルスキン	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 7 /合計 7

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	3	6	5	6
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	チェインメイル		18	-1	6
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	4	6

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	6	35										
				2d+													
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
保存食4週間分	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 2050 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	16 m	48 m

回避	防護点
2d+ 4	6

HP
31

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 0

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 6	2d+ 5

MP
19

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
神聖魔法	1	3			

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首	
背中 聖印	
右手	
腰	
足	
その他	

装備品	説明
左手	

その他メモ

パーティ財産 1800G

ナイトメアであることを理由に捨てられ、ダークナイトに拾われて自らもダークナイトとして生きてきた過去を持つ。
蛮族の中で100年過ごしたが、同じ人族を蹲踞なく皆殺しにする蛮族的なの考え方や行動にうまくなじめず、ライフォス神の声を聞いたことにより、悩みながらもダークナイトをやめて冒険者になった
。蛮族や自分を含むナイトメアに対して強い嫌悪感を抱いており、ナイトメアの象徴である角を自分で切り落としている。自分がナイトメアであるということをこれまで誰にも打ち明けておらず、アンですら知らない。
「何故自分がライフォスに声をかけられたのか」という疑問の答えを探すために冒険をつづけている。夜中、こっそりライフォス神殿の懺悔室を訪れ、自分がダークナイト時代に行ってきたこと、冒険のなかで殺害を行ったことを懺悔している。
パーティのリーダーを自称しており、なぜだかアンに慕われている。
ルキスラ帝国の帝都でアン、ソダンと出会いパーティを組む。

自動失敗チェック

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