キャラクター名: ヒロム（愛称ヒロ）

プレイヤー名:

種族	ナイトメア	種族特徴	異貌、弱点[水氷、銀+3]		
生まれ	戦士	性別	男	年齢	16
冒険者Lv	3	経歴	誰かを救ったことがある（サティア=サクヤさんのキャラ）		
経験点	600		魔剣の迷宮で迷子になったことがある		
			大好きな食べ物がある		

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	8	器用度	11	2		21	3
		敏捷度	8	1		17 + 2	3
体	13	筋力	5			18	3
		生命力	4			17	2
心	9	知力	12			21	3
		精神力	5			14	2

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	3		
スカウト	1		
エンハンサー	2		

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	6	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	ハードレザー		13		4
盾	カイトシールド		13	1	1
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	7	5

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
スピア	1H両	15	-1	2d+ 5	10	7	20										
スピア	2H	15		2d+ 6	10	7	25										
				2d+													

一般装備品 (消耗チェック)

冒険者セット	○□□○□□
保存食一週間分x2	○□□○□□
スカウトツール	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金 2720 G

預金・借金 G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	19 m	57 m

回避	防護点
2d+ 7	5

HP
26

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 4

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 5	2d+ 5

MP
14

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

戦闘特技

武器習熟A/スピア	IB31 p		p
かいくぐり	IB29 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

キャッツアイ	
ガゼルフット	

名誉アイテム	点数

名誉点 所持 17 /合計 17

装備品		説明
頭	バンダナ	角隠し
耳		
顔		
首	聖印	グレンダール
背中	ロングマント	
右手	敏捷の腕輪	
腰		
足		
その他		

装備品		説明
左手		

その他メモ

エルフの集落で生まれたナイトメア。
忌み子として嫌われていたが唯一優しくしてくれたエルフ（サティア）と共に過ごしていた。
しかしある日何かに誘われるかのように魔剣の迷宮にサティアごと誘われる。無事に逃げ帰ることには成功するが、それにより益々差別が進み、サティアを傷つけないように刺々しくなっていく。
そして成人したと同時に自分から里を出て行き生きるために冒険者となる。

PL:HiRO
種族：ナイトメア　特徴：異貌
技能：ファイター3/スカウト1/エンハンサー1
戦闘特技：武器習熟Ａスピア/かいくぐり/
練技：キャッツアイ

自動失敗チェック

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